Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 35 - MAGGIO 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Proof Reader:
Monica Rossi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni italo giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Roffo, Filippo Sandri, Keiko Ichiguchi, Cedric Littardi, Midori Yamane, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Terry Bogard e suo fratello Andy, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear sono finalmente riusciti - dopo aver sudato sangue - a raggiungere il Palazzo d'Oro al centro della Città dei Demoni. Geese Howard, ormai reso pazzo da piani di conquista e potere, decide che è giunto il momento di risvegliare Re Butei, l'ancestrale creatore di tutte le arti marziali conosciute. La fretta e la paura fanno commettere però all'avversario dei Guerrieri del Lupo Famelico un tragico errore: quello di far uscire dal limbo Re Butei prima che i riti per la sua resurrezione siano completati. E così, ancora incompleto ma comunque mostruosamente forte, il Signore delle Arti Marziali fa il suo ingresso nel mondo del Ventesimo Secolo dopo un sonno durato secoli...

ISSHUKU IPPAN

Tenetevi, perché stavolta riderete fino a cadere dalla se... Ecco, lo sapevamo! Ma state un po' attenti, no?

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Sopraggiungono poi a creare allegria e disastri anche Urd, la sorella maggiore, e Skuld, la sorella minore. Dopo diversi mesi di assenza - dovuti all'apocalittica "Saga del Grande Re del Terrore" - torna finalmente la sorellina di Keiichi, Megumi Morisato, che a partire da questo numero inizierà ad apparire un po' più spesso, diventando uno dei personaggi fissi della 'commedia manga' più amata dagli italiani.
Nota - Se, quando arriverete a pag. 15, vi sembrerà di notare qualcosa di familiare, sappiate che non avete le traveggole: uno dei due robottoni immaginati da Skuld assomiglia alla prima casa di Nachi e Toshi vista in **Compiler**. Il motivo di questo tormentone è molto semplice: a Osaka esiste un monumento con quelle fattezze, e la sua stranezza ispira evidentemente più di un autore...

ZETA

Seconda metà degli anni Novanta. La crescita demografica del Giappone è smisurata, ma il problema maggiore è l'eccedenza di anziani rispetto ai nuovi nati: il progetto più innovativo e funzionale risulta essere Zeta, un avveniristico letto-robot computerizzato in grado di sopperire a tutti i bisogni dell'anziano che deve accudire. Per la sperimentazione del modello Zeta viene 'utilizzato' il povero Kijuro, un vecchietto accudito fino a quel giorno dalla giovane Haruko, la quale, assieme a un gruppo di amiche e a un duo di anziani hacker, cerca di liberare il pover'uomo. Il gruppetto digitalizza la voce della defunta moglie di Kijuro, e convince il vecchietto a liberarsi; questi, però, essendo innestato completamente nel letto-robot, fugge dalla clinica provocando terrore in città con l'avveniristico meccanismo, diretto verso il mare e... iniziando a conversare da solo con la moglie! Per bloccarlo si muove anche l'esercito, senza sortire alcun effetto. E' così che si scopre il vero motivo per cui Zeta è stato costruito: la creazione di una macchina da guerra controllata da un computer della sesta generazione, ovvero collegato a un cervello umano! E così il modello perfezionato di questa arma, il Modulo Alpha, viene sperimentato... per contrastare Zeta!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi. La loro seconda attività è però ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Questo fa sì che il duo intralci i piani di Gray, un pericoloso terrorista che anche dalla prigione riesce ad agire indisturbato: progettata la fuga, il criminale contatta il corriere Bean Bandit, abile autista e uomo d'azione con cui Rally ha già avuto a che fare... e che accetta qualsiasi incarico purché ben pagato! Rally si lancia all'inseguimento del terrorista, il quale non esita però a prendere in ostaggio Minnie May, contro il volere di Bandit: «Io sono un corriere,» dichiara l'abile autista, «non un volgare rapitore di bambine!»

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTACINQUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTACINQUE

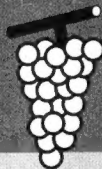
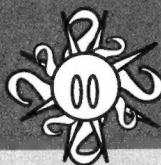
Alfa contro Zeta - "α tai Z"
da Zeta - 1991
Scontro di robot - "Robotto Taiketsu"
da Aa! Megamisama vol. 6 - 1992
All'ultimo sangue - "Kyosei no gekitotsu"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 2 - 1994
Lost - "Lost"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
IN COPERTINA: Sailormoon, Sailormercury e Sailorvenus, tre delle amatissime sailorsenshi © Naoko Takeuchi/Kodansha

SAILORKAPPA? KAPPA FIGHTER!

Se il mese scorso abbiamo dedicato l'intero editoriale alle diverse novità che ci accompagneranno tra l'estate e l'autunno, questa volta vogliamo soffermarci su alcuni piccoli esperimenti che faremo o ci piacerebbe fare. Alcuni di questi sono già certezze, altri ancora sogni nel cassetto di quattro gaùrri (come direbbe il buon Kappa) sempre pronti a tentare nuove strade: a voi scoprire, nel corso dei mesi, se i nostri buoni propositi saranno rispettati. Fino a questo momento i fumetti giapponesi non hanno mai goduto di una strategia di marketing a loro sostegno. I gadget costano e la crisi non aiuta a essere generosi, ma qualcosa si può iniziare a fare. Prendiamo il mercato delle figurine, per esempio. Una nuova forza imprenditoriale, che risponde al nome di Merlin, sta mettendo a segno un tiro dopo l'altro: nei mesi passati ha presentato l'album di *Mask* (il popolare film con Jim "Ace Ventura" Carrey) e ora punta sui videogiochi con la raccolta di *Street Fighter II*. Il mondo dell'animazione giapponese non poteva passare inosservato, specialmente se i suoi protagonisti rispondono al nome di **Sailor Moon**, **Dragon Ball** e **Ken il guerriero**! Settembre vedrà proprio il lancio degli album di figurine di questi celebri cartoni animati (la cui versione a fumetti è pubblicata con successo - o lo è stata - anche nel nostro Paese. Chi legge i manga è da sempre molto attento alle nuove collezioni di figurine che escono in Italia, e ognuno di noi conserva gelosamente i mitici album degli anni Ottanta. Il primo speciale di **Street Fighter II** (correte in edicola prima che sparisca) ha in regalo proprio un album di figurine e i primi adesivi per iniziare la raccolta: il tutto compreso nel prezzo (e con un maxi-poster del film allegato)! Se l'operazione darà il risultato sperato (i costi dell'operazione, ahinoi, si fanno sentire), a settembre potreste trovare tre nuovi regali (naturalmente su **Sailor Moon**, **Dragon Ball** e **Kappa Magazine**)! Tra i tanti gadget legati al mondo del fumetto e dell'animazione giapponese, poi, non vanno dimenticati i poster. Alle fiere del fumetto i manifesti che regaliamo al nostro stand sono sempre presi d'assalto dai fan, ma chi non è in grado di raggiungerci rimane sempre a bocca asciutta. Ci piacerebbe poter regalare i tanto agognati poster assieme ai nostri albi ma, come è facile immaginare, un'operazione di questo tipo costa. Il primo numero di **Sailor Moon** avrà un delizioso maxi-poster in regalo con tutte e cinque le Sailor guerriere all'appello! Se gradite questi e altri regali spargete la voce in giro e sostenete da subito le nostre nuove iniziative.
A suo modo, anche questo numero di Kappa ha un grande regalo per chi avrà l'abilità e la fortuna di accaparrarselo: dopo l'esperimento dello scorso anno prende ufficialmente il via Shikisho - Il Premio delle Quattro Stagioni! Il montepremi globale è di oltre 40 milioni di lire... e se la nostra moneta continua a perdere colpi nei confronti dello yen, la cifra in questione potrebbe essere persino maggiore! In occasione della scorsa edizione, otto italiani e un francese sono passati alla finalissima e le loro storie sono attualmente in fase di traduzione (una volta giudicati i disegni si passa a esaminare le sceneggiature). I loro nomi sono: **Laura Atzei** (Non aprite quel pacchetto!), **Massimiliano Baj** & **Sauro Quaglia** (Il ladro), **Elena Liberati** (Sirena), **Giovanni Mamino** (FX), **Gianluca Medaglia** (Goblink), **Aldino Rossi** (Il ghigno del diavolo), **Massimiliano Turi** (Stop!), **Andrea Uderzo** & **Alberto Furlan** (Tears). Mentre scriviamo questo editoriale è appena marzo, e non sappiamo ancora se uno dei prescelti vincerà uno dei premi messi in palio - fuori concorso - da Kodansha. Se così accadrà, be'... loro saranno i primi a saperlo! Chi non è riuscito a passare la scorsa edizione - o non ha avuto il coraggio di farlo - può ritentare la fortuna. Attenzione, però: le regole sono cambiate (voltate pagina e leggete il nuovo bando di concorso!). Se il fumetto non è il vostro forte potete sempre rifarvi con **Mitico**: a partire da questo mese, infatti, il mensile che ospita le avventure di **Lupin III** presenta una nuova straordinaria rubrica. Monkey Punch in persona sale in cattedra per insegnare a tutti l'**ABC del manga**! Mese dopo mese apprenderete le tecniche di disegno e inchiostrazione, come scrivere un soggetto e una sceneggiatura, e a conoscere tutti gli strumenti da lavoro! Prima dei saluti vogliamo ringraziare tutti gli amici che ci hanno raggiunto a Treviso, Lucca e Bologna per raccontarci le proprie impressioni su **Oltre la porta**, il volume disegnato da Keiko Sakisaka nato apposta per l'Italia. Non ci aspettavamo un simile entusiasmo (e neppure di finire su Telemontecarlo, Videomusic e Rai 3!), così abbiamo deciso di tenere un ultimo incontro con il pubblico prima della partenza di Keiko. In occasione di *Magic Moments* (maggiori informazioni nelle pagine della posta) saremo di nuovo al *Made in Bo* di Bologna. La manifestazone non ha nulla a che vedere con il fumetto (anzi, tratta di occultismo, magia, pranoterapia...), ma gli organizzatori hanno riscontrato nel nostro speciale «chiari legami con la cabala» e ci hanno chiesto di partecipare. Che dire? Vi aspettiamo tutti in prima fila!

Kappa boys

«S'onori il bello e la virtù ed ogni altra cosa simile, se recano piacere, se no, salutatemeli tanto.»
Epicuro

SHIKISHO
grande premio delle quattro stagioni

E' la vostra grande occasione! Autori nuovi e vecchi, professionisti e dilettanti, amanti del bianconero e del colore, affiliati alla scuola del fumetto italiano, della bande dessinée franco-belga, del comic americano, del manga giapponese e di ogni altra soluzione stilistica voi vi sentiate di fare parte, eccovi il bando del concorso che potrebbe cambiare la vostra vita! Sono accettati anche lavori provenienti dall'estero! Seguite attentamente le regole e... buon lavoro!

A) STRUTTURA DEL CONCORSO

1 • Il **Grande Premio delle Quattro Stagioni** (Shikisho) è indetto dalla casa editrice giapponese **Kodansha** e organizzato dalla redazione della rivista "Afternoon".
2 • La **Star Comics** assume il ruolo di 'ufficio accettazione' per l'Italia e i Paesi europei che desiderano partecipare a tale concorso, creando un ponte con il Giappone; la redazione della rivista "Kappa Magazine" controllerà che le regole del concorso siano state rispettate e farà pervenire tutte le opere aventi i requisiti richiesti alla redazione di "Afternoon".
3 • La giuria della **Kodansha** giudicherà le opere in base a criteri artistici, grafici e narrativi; a questa selezione parteciperanno le opere provenienti sia dall'Italia, sia dal Giappone, sia dagli altri Paesi.
4 • La redazione di "Afternoon", a giudizio insindacabile, assegnerà i premi e contatterà i vincitori per l'eventuale pubblicazione.
5 • Il concorso si svolge quattro volte all'anno (primavera, estate, autunno, inverno).
6 • Non occorre alcuna qualità particolare per partecipare.
7 • Lo stile di disegno e il genere del racconto sono a scelta del partecipante. Conta solo il livello dell'opera stessa.
8 • Possono partecipare al concorso sia esordienti che professionisti, ma solo con opere inedite (o pubblicate *solo* su fanzine).

B) NUMERO DI PAGINE

1 • Non c'è alcun limite massimo per il numero di pagine che il partecipante desidera proporre.
2 • Le opere brevi inferiori alle 16 pagine dovranno essere inviate in quantità minima di 2.
3 • Le opere composte da poche vignette (per esempio le strip a quattro vignette) devono essere inviate in unità minima di 10.
4 • Le opere interamente a colori devono essere composte da meno di 32 pagine.
5 • Indicare su ogni tavola il numero consequenziale di pagina.
6 • Ogni partecipante può inviare più di un'opera.

C) FORMATO TAVOLE

Base: 18 cm - Altezza: 27 cm
Le tavole originali possono anche essere realizzate in proporzione, raggiungendo al massimo un ingrandimento dell'1,2 %. Le riduzioni non sono consentite. Si consiglia comunque di rispettare il formato 18x27 onde evitare problemi di fotocomposizione.

D) MATERIALI DA USARE

Le opere in bianco e nero dovranno essere realizzate con inchiostro nero oppure inchiostro di china; quelle a colori con qualsiasi tecnica. Usare esclusivamente carta da disegno nel formato B4.

E) SENSO DI LETTURA

Il senso di lettura della tavola deve essere 'alla giapponese', ovvero invertito rispetto al nostro: da destra verso sinistra. Se temete di confondervi vi consigliamo di disegnare la tavola normalmente, e semplicemente di inchiostrarla sul lato opposto, ricalcandola su un tavolo luminoso: in questo modo realizzerete il vostro fumetto con lettura 'alla giapponese'.

F) LETTERING, ONOMATOPEE E TITOLO

1 • Le tavole, una volta inchiostrate, devono risultare 'pure'. Evitate quindi di inserire rumori e balloon: una volta completata la tavola, sovrapponetele un foglio di carta da lucido trasparente o di acetato e posizionate lì onomatopee, nuvolette e testi, in corrispondenza del punto in cui intendete farle apparire.
2 • In caso di vittoria la vostra opera potrebbe essere pubblicata, perciò realizzate le vignette in modo che possano contenere balloon verticali, per permettere ai fotocompositori di inserire i testi in giapponese: più alti che stretti, in pratica. Osservate come sono fatti quelli che appaiono su "Kappa Magazine" per avere un'idea chiara.
3 • La prima pagina dovrà contenere necessariamente il titolo dell'opera e il nome dell'autore: lasciate la tavola pura senza inserirli, e agite come nei precedenti punti, sovrapponendo un foglio da lucido o di acetato e scrivendoli lì.

G) NOTE IMPORTANTI

1 • Sul retro dell'ultima pagina dell'opera devono essere indicati (in stampatello e a chiare lettere!) nome, cognome, età, professione, indirizzo e numero di telefono. Scrivere inoltre il motivo della partecipazione e di come avete appreso del concorso; aggiungere, eventualmente, un breve curriculum personale.
2 • Chi desidera la restituzione delle tavole originali è pregato di indicarlo chiaramente.
3 • I diritti per la pubblicazione delle opere che verranno premiate appartengono alla **Kodansha**.
4 • Le opere che non avranno i requisiti richiesti non saranno prese in considerazione.

H) SCADENZE

1• Gli autori potranno partecipare (a scelta) a una delle quattro sezioni del concorso inviando le loro opere nel rispetto delle seguenti scadenze:

Premio Inverno	Termine consegna: 1° luglio
Premio Primavera	Termine consegna: 1° novembre
Premio Estate	Termine consegna: 1° febbraio
Premio Autunno	Termine consegna: 1° maggio

2 • Le opere che non perverranno alla **Star Comics** entro le date assegnate entreranno in concorso nella stagione successiva del **Grande Premio delle Quattro Stagioni**. Esempio: un partecipante al concorso autunnale spedisce l'opera in ritardo; la sua opera entrerà a far parte del concorso invernale.

I) SELEZIONE

1 • La prima selezione presso la **Kodansha** sarà eseguita da 50 redattori delle riviste "Morning" e "Afternoon"; la selezione finale avverrà con giurie formate da autori di manga.
2 • I nomi dei vincitori saranno pubblicati su "Kappa Magazine" in questo ordine:

Pemio Primavera	Kappa Magazine giugno
Premio Estate	Kappa Magazine settembre
Premio Autunno	Kappa Magazine dicembre
Premio Inverno	Kappa Magazine marzo

L) PREMI

I vincitori saranno così premiati (premio espresso in yen):

Premio Speciale (Gran Premio Shiki)	**900.000 ¥**
1° Premio (Premio Shiki)	**600.000 ¥**
2° Premio (Premio Selezione)	**300.000 ¥**
3° Premio (Premio Bel Lavoro)	**150.000 ¥**
4° Premio (Fuori Selezione)	**100.000 ¥**

La **Kodansha** contatterà personalmente i vincitori per premiarli ed eventualmente prendere accordi per la pubblicazione dell'opera.

Inviate i vostri lavori a questo indirizzo:

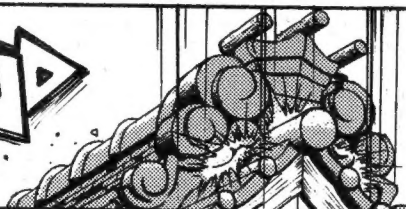
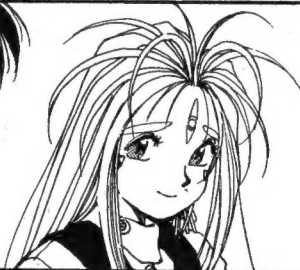
Grande Premio delle Quattro Stagioni
c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1
06080 Bosco, Perugia

La **Star Comics** e la redazione di "Kappa Magazine" non si assumono responsabilità in caso di eventuali ritardi, di deterioramento delle opere dovuto alla spedizione, di mancata consegna e soprattutto di tutte le mancanze dovute al non rispetto del regolamento da parte dei partecipanti.

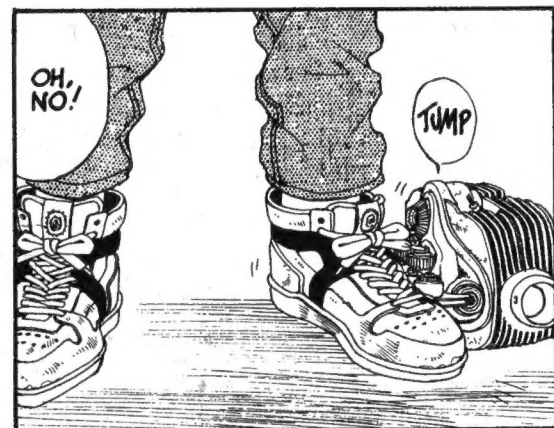
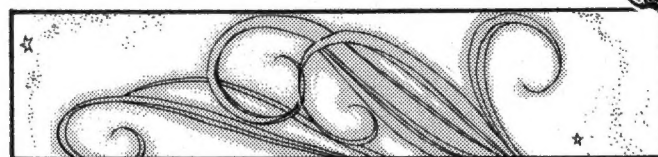
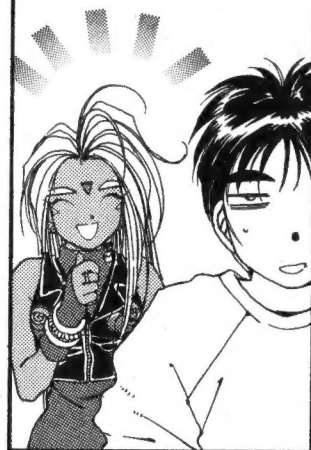
di Kosuke Fuji$hima
SCONTRO DI ROBOT

Sorgete di nuovo, o sventurati... assi, tubi, cavi e chiodi, da piede diabolico calpestati, ergetevi forti, siate prodi!
WHOOOOR
Per mano di dea, da tabula rasa...
...tornate a essere la nostra casa!

KTHUD

RRRRRRRRRR-OS

...E QUESTO È SOLTANTO UN DECIMILIONESIMO DEL MIO POTERE ORIGINALE...
I TUOI POTERI SONO DAVVERO AL MASSIMO!
CASPITA! NON CREDO AI MIEI OCCHI!

DEVO IMPORMI DI NUOVO IL SACRO SIGILLO...
ORA CHE NON ESISTE PIÙ IL GRANDE RE DEL TERRORE, PERÒ, È ECCESSIVO...

EHI, RAGAZZI! HO FATTO QUALCHE MODIFICA PER VOI!
SCUSA, MA DEVO CHIEDERTI UN FAVORE!
UUH...

MENO MALE... COSÌ È TUTTO SISTEMATO!
UFFA! LO AVEVO FATTO PER VOI!

VUOI CHE TE LA RIPARI IO!?
PIANTA-LA, PER FAVO-RE!
FALLO FARE A ME!
COSA?
MI SENTO IN COLPA PER QUELLO CHE È SUC-CESSO...
PERCIÒ, ANCHE SE NON L'HO PROPRIO DISTRUTTA IO...

SARÀ MEGLIO DI PRIMA!
PERCHÈ GLI OCCHI LE BRILLANO COSÌ?
ANCHE SE... NON SO IL PERCHÈ... MA TEMO IL PEGGIO...
KEIICHI!
OH, ECCOTI QUA!
UH... QUESTA VOCE È DI...
MAKUHARI MESSE È STATA RIDOTTA IN BRICIOLE! *
È UN DISASTRO!
AH, SÌ? CHE STRANO!
* NELLO SCORSO NUMERO! - KB
COMUNQUE BASTAVA UNA TELEFONATA, NO?
KEIICHI...
...HAI VISTO LA TV?!
CHE IMBECILLE!
È SUCCESSO QUALCOSA?
MA NON SONO RIUSCITA A METTERMI IN CONTATTO CON CASA TUA!
COS... OH, EHM... NNO... NON DIREI...

PANT PANT... KEHICHIHH...
RATTLE
LAH MOTOH... PANT... E' PRHONTAH... PANT...

OH! MA CHE CA-RINA!

E' VOSTRA FIGLIA ?
PAT PAT
SEI PROPRIO UNA STUPIDA! E' LA SO-RELLA MINO-RE DI BELL-DANDY!

SENTI, SCUSA...
SMETTILA DI TRATTAR-MI COME UNA BAMBINA!

OOPS!
AAH!
FLAP

OH, CHE STRIZZA!
EHI! MA... LE HAI INSTALLA-TO IL TURBO!

PERÒ... E' DAVANTI AL CAMBURATO-RE... RENDE DIFFICILE LA MESSA A PUNTO...
!

QUESTA RAGAZZA... È ABILE!
IN QUESTO PRECISO ISTANTE SKULD CAPÌ DI AVERE UNA RIVALE.
UH?

...ANCHE SE IN REALTÀ ERANO ELUCUBRAZIONI TUTTE SUE!
MA QUI MANCA L'EQUILIBRIO CON IL TELAIO!
COSA !?

HAI PER CASO INTENZIONE DI DENIGRARE LA MIA MOTO?
SECONDO I MIEI CALCOLI È VELOCISSIMA, COSÌ!

NON VOGLIO CRITICARE IL TUO LAVORO...
...MA DUBITO CHE SOSPENSIONI E FRENI REGGANO IN QUESTO STATO!

KEIICHI! MONTA SU E FALLE VEDERE CHE SI STA SBAGLIANDO!
EHM... POSSO DIRE LA MIA?
HAI RAGIONE... FORSE COSÌ CI SI CAPIRÀ MEGLIO...

RRRRRH'OM
AAH!
WRROOM

LO SAPEVO!
KRASH
È KEIICHI CHE NON SA GUIDARE!

MA CHI DIAVOLO È QUESTA TIPA, KEIICHI?
EHM...
È MIA SORELLA MINORE MEGUMI...

SARÀ ANCHE TUA SORELLA, MA NON POSSO PERDONARLE...
...DI AVER PRESO IN GIRO LA MIA INVENZIONE!

BOMBA SKULD!
OH!?
SWIP
FALLA FINITA!

QUESTO MODO DI FARE È DISONOREVOLE...
UNA DEA DEV'ESSERE NOBILE DI CUORE!
SEI GRANDE, BELLDANDY!

SE HAI INTENZIONE DI SFIDARLA, USA LE SUE STESSE ARMI!
D'ACCORDO, SORELLINA MIA!
GIÀ... SI VEDE PROPRIO CHE SIETE SORELLE!
TU DICI?
A ME BASTA DIVERTIRMI...

MOLTO BENE!
HO CAPITO TUTTO!

PER LA VOSTRA SFIDA POTETE USARE QUESTA!

CO... COSA!?

LA BATTAGLIA DEI ROBOT!?

L'AVEVO PROGETTATA PER LA FESTA UNIVERSITARIA DI QUESTO ANNO!

SHA
ONDE MOVENTI!
COMPILER X-1

RHRRRRRRA
CRASH

CREDEVO CHE SI TRATTASSE DI UNA COSA DEL GENERE...
...E TU?
IO NO!
WRAAM

QUESTA E' LA PIANTA DEL RING...

E QUESTI BARATTOLI AL CENTRO SONO I LORO BERSAGLI!
CHI RIUSCIRA' A PRENDERNE DI PIU' SARA' LA VINCITRICE!
BERSAGLI
ROBOT A
ROBOT B

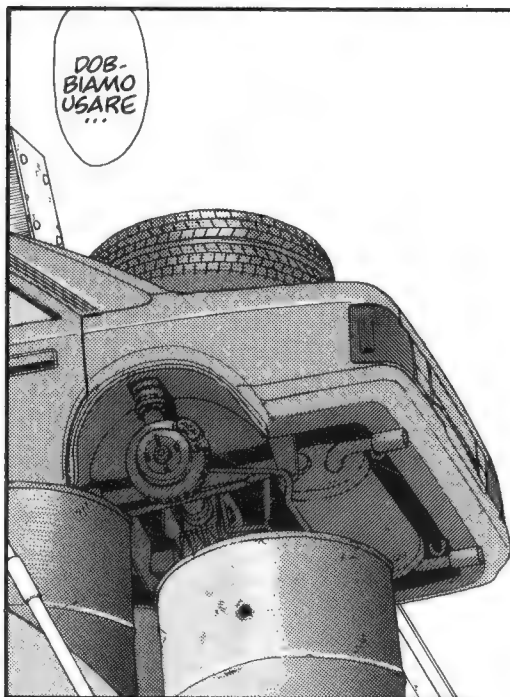
PER QUANTO RIGUARDA I MATERIALI, POTRETE USARE SOLO QUELLO DA NOI PREPARATO!

MENTRE POTRETE SERVIRVI A PIACERE DEL PERSONALE!

E' INOLTRE **PERMESSO** OSTACOLARE L'AVVERSARIO DURANTE LA GARA!

MENO MALE... E' UN REGOLAMENTO ABBASTANZA NORMALE PER ESSERE STATO SCRITTO DAL MIO SENPAI...

LAGGIU' C'E' IL MATERIALE CHE POTETE USARE!

COSA!?

DOBBIAMO USARE...

...QUESTA ROBA?!

LA SITUAZIONE PRESE UNA PIEGA INASPETTATA...
E' ARRIVATA LA NOSTRA SKULD!
SKULD! SIAMO TUTTI CON TE!
VOGLIAMO SKULD
PRO-SKULD
Love
PROTEGGEREMO SKULD A COSTO DELLA NOSTRA VITA!
ALLEANZA PER COCCOLARE SKULD
YAHOO!
SKULD SI E' GUADAGNATA UNA BUONA FAMA...
MEGUMI! LA NOSTRA MICETTA!
CIRCOLO DI SOSTEGNO PER MEGUMI
MASH
MEGUMI MORISATO
COMUNITA' DEI FAN CLUB DI MEGUMI MORISATO!
VOGLIAMO MEGUMI
CONDURREMO LA NOSTRA MEGUMI ALLA VITTORIA!
LOVE MEGUMI
VOGLIO DIVENTARE COGNATO DI KEIICHI!
URRA'!

FU COSÌ CHE SCOPPIÒ LA GUERRA CHE DIVISE IN DUE L'UNIVERSITÀ!

INIZIÒ A GIRARE LA VOCE CHE DIETRO A TUTTO QUESTO C'ERANO TAMIYA E OTAKI...
CORAGGIO! NON C'È PIÙ MOLTO TEMPO!
LA RIPARTIZIONE È DUE IN CASO DI VINCITA DI SKULD E DIECI PER MEGUMI!

PER CHI TIFI TU?
PER MEGUMI... MI SEMBRA OVVIO!

HO L'IMPRESSIONE CHE LA SITUAZIONE STIA DEGENERANDO!
COSA!? IO SONO DELLA SCORTA DI SKULD!
AH, SÌ!? PERCHÉ SEI UN PEDOFILO!

SKULD SI COMPORTA COSÌ PERCHÈ È MOLTO TESTARDA...
...MA CREDO CHE SI IDENTIFICHI MOLTO CON MEGUMI...
SPERO CHE IN QUESTA OCCASIONE...
...SCOPRA TUTTO CIÒ CHE LA RENDE DIVERSA DA LEI...
SONO CERTA CHE DIVENTERANNO GRANDI AMICHE!
LO SPERO PROPRIO...
EHI! HAI SENTITO?
DICONO CHE QUELLA SKULD LO STIA COSTRUENDO TUTTA DA SOLA!
COSA!? NON CI CREDO NEANCHE SE LO VEDO!

...E IL RISULTATO!
...MA LAVORARE DA SOLI LIMITA SEMPRE LA QUALITÀ...
...È STRAORDINARIA...
QUELLA RAGAZZA...

IL GIORNO DELLA BATTAGLIA!
GO! GO! LET'S GO SKULD
CI SIAMO ANCHE NOI CON TE!
SKULD, TI AMIAMO!

NON RIUSCIRAI A BATTERE LA MIA HYSTERIC WHEEL 1!
HO COSTRUITO UNA MACCHINA PERFETTA, IL MASSIMO CHE MI ERA POSSIBILE FARE!

FALLE VEDERE QUELLO CHE ABBIAMO COSTRUITO NOI!
YAHOOO! MEGUMI!

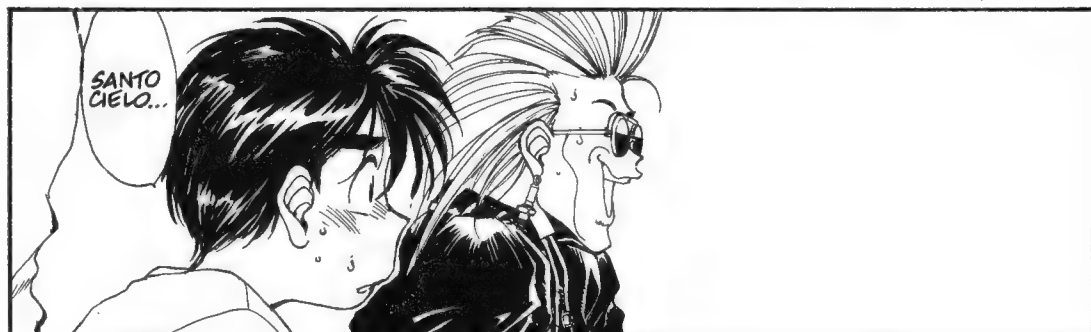
...MA HO BUONE PROBABILITÀ DI VINCERE!
ROBOT SUL RING!
MI MERAVIGLIO CHE SIA RIUSCITA A COSTRUIRE UNA COSA DEL GENERE TUTTA DA SOLA...

CAPO... TU PARLAVI DI BARATTOLI...
NELL'ANGOLO ROSSO, SKULD E LA HYSTERIC WHEEL 1!
...MA QUELLI SONO BIDONI!
BRAVO.
PRONTI!
NELL'ANGOLO BLU, MEGUMI E IL POT SHAKER DRAGON!
HYSTERIC WHEEL

VIA!
CLANK
WRRRR
WHIRRR
RRRRRRRRRH

KLANK

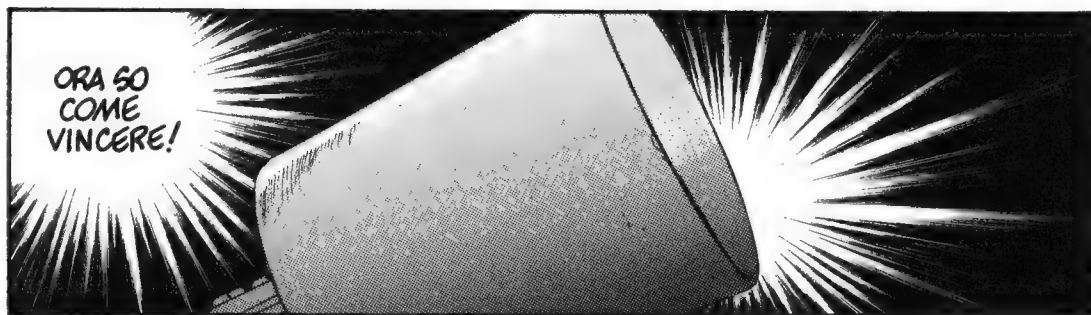
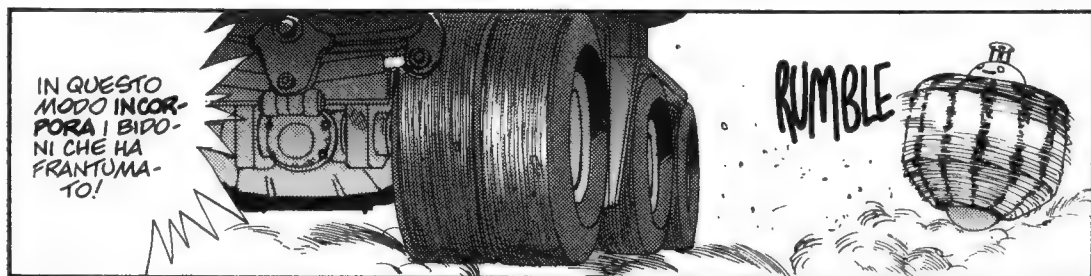
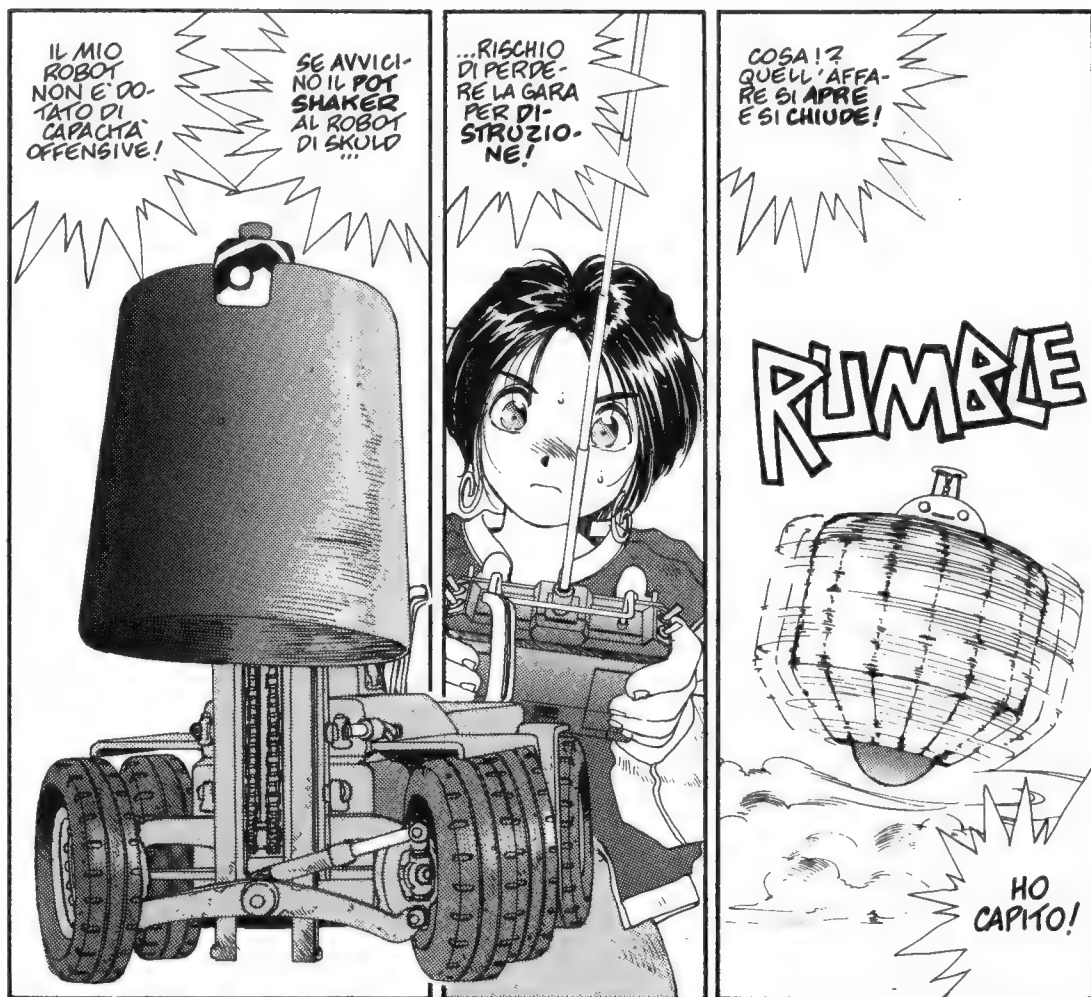
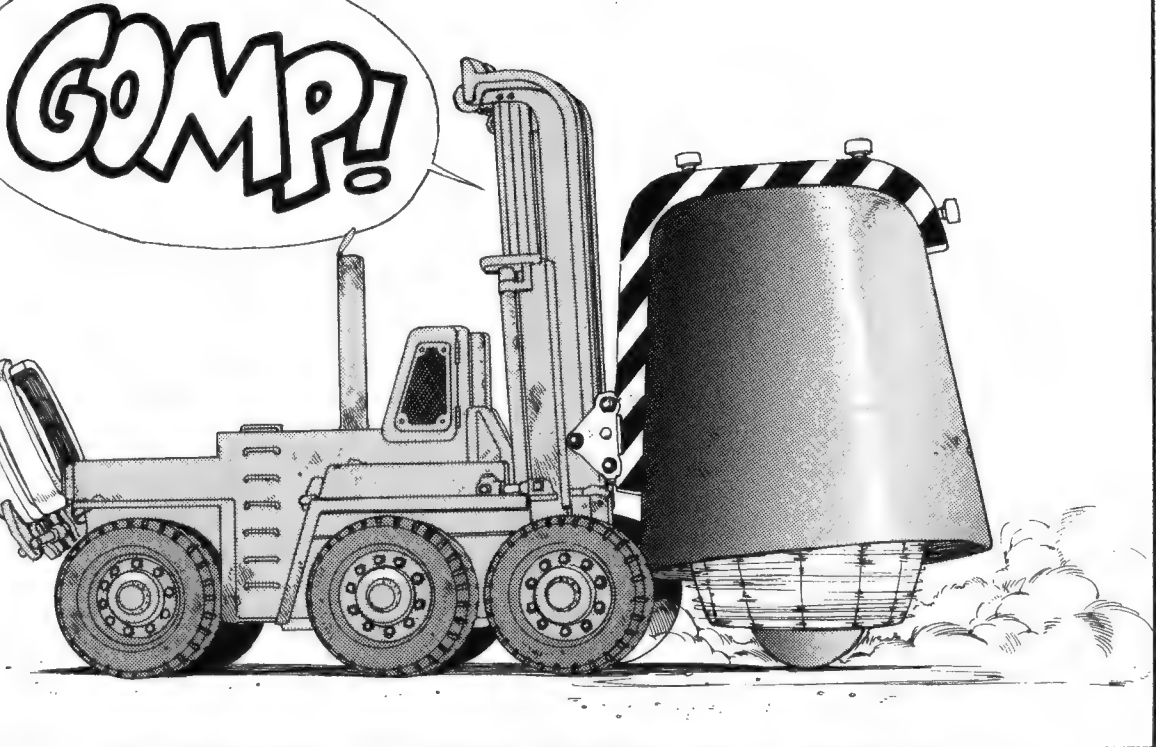
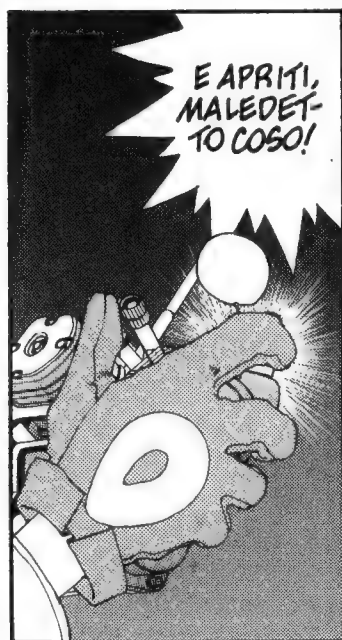
MEGUMI HA INTENZIONE DI PRENDERE I BIDONI CON QUEL CILINDRO...

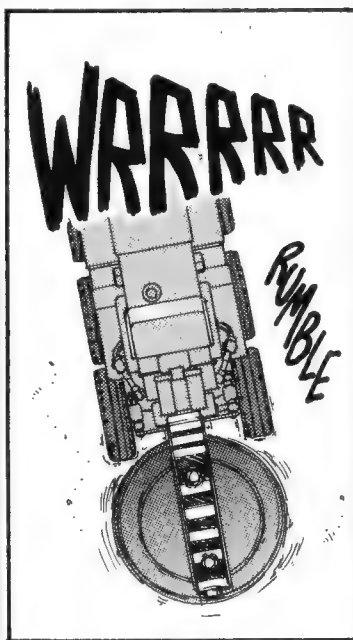
...FACENDOLI ROTOLARE CON QUEL GANCIO!

TUTTO QUELLO CHE SI TROVA NEL RAGGIO DELLA ROTAZIONE DI WHEEL...
...SARÀ CATTURATO E TRITURATO!

AH AH AH! NON POTRAI FARE NULLA PER IMPEDIRGLIELO!
TWIRL

LA MIA SORELLINA MINORE... HA COSTRUITO UNA COSA DEL GENERE?!
SKULD SOMIGLIA SEMPRE PIÙ A URD...

IL MIO ROBOT NON È DOTATO DI CAPACITÀ OFFENSIVE!
SE AVVICINO IL **POT SHAKER** AL ROBOT DI SKULD...
...RISCHIO DI PERDERE LA GARA PER **DISTRUZIONE!**
COSA!? QUELL'AFFARE SI **APRE** E SI **CHIUDE!**
RUMBLE
HO CAPITO!

GOMP!

AAAH! QUESTO E' SLEALE!

E APRITI, MALEDET-TO COSO!

WRRRRR
RUMBLE

E' TUTTO INUTILE! NON CI SONO APPIGLI ALL'IN-TERNO DEL CI-LINDRO! NON PUOI FRANTU-MARLO!
HYSTERIC WHEEL
CILINDRO
ORMAI HO VIN-TO!

CAPO...IN QUESTO CASO... CHI HA VINTO?
BE', DATO CHE HA INGOIATO ANCHE TUTTO QUELLO CHE AVEVA PRESO SKULD, CREDO CHE LA VINCITRICE SIA MEGUMI!
NON E' GIUSTO!
QUESTA GARA E' TRUCCA-TA!
L'AVETE VOLUTO VOI!
COSÌ IMPA-RATE!
CLIK
FLASH

BOOM

UN... UN MECCANISMO DI AUTODISTRUZIONE?!
CHI GLIELO HA FORNITO?

CAPO... E ADESSO CHI HA VINTO?
DIREI CHE HANNO PAREGGIATO!

EHI, TAMIYA!
SE HANNO PAREGGIATO DEVI RIDARMI I SOLDI!
EHM...

VERAMENTE NOI AVEVAMO PREVISTO CHE SI CONCLUDESSE CON ALMENO UNA VITTORIA... COSÌ CI AVREMMO GUADAGNATO COMUNQUE...
NON DIRCI CHE HAI GIÀ SPESO TUTTI GLI INCASSI!

CI VEDIAMO AL TUO FUNERALE, TAMIYA...
AIUTO, MORISATO!
RIDACCI I SOLDI!

DEVI FARE PACE CON LEI!
SU, SKULD!

NON SEI AFFATTO MALE... MA QUESTA VOLTA HAI AVUTO SOLTANTO FORTUNA!

SAI, IL TUO ROBOT ERA FANTASTICO!
GIÀ...

OH MIA DEA! - CONTINUA

CHAPTER 20
LOST

HAAA!
GRAY!
SWISS
BANG
BANG
BANG
BANG
BANG
HA

YATHUMP
SWISS
SLAM
LA POLIZIA CI RAGGIUNGERÀ!
MUOVITI!!
COSA!?
DENTRO!!
WROOOOM
WROOOOOOMM
SREEEEKK
TAP
BDR.529

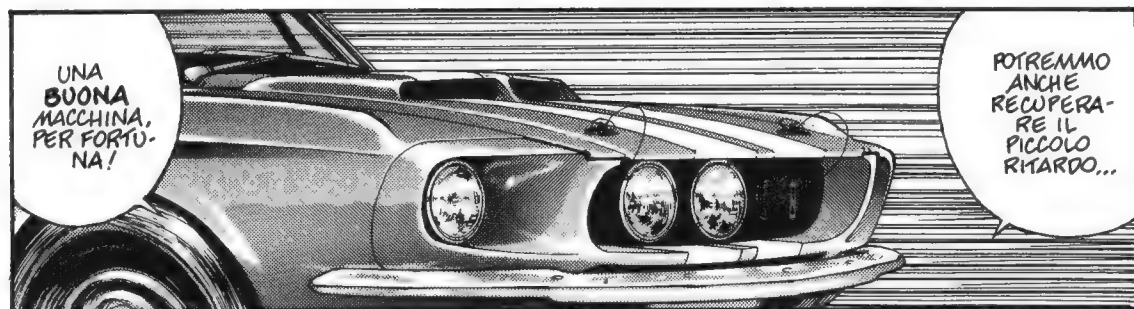
RALLY!
MAY!
GRAB
NNGH!
GRAB
AAH!
STHAP
MAY!

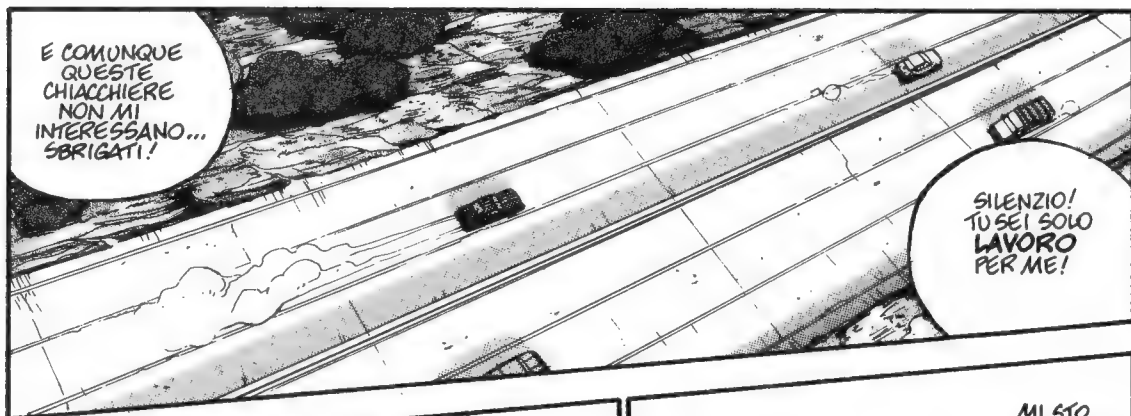
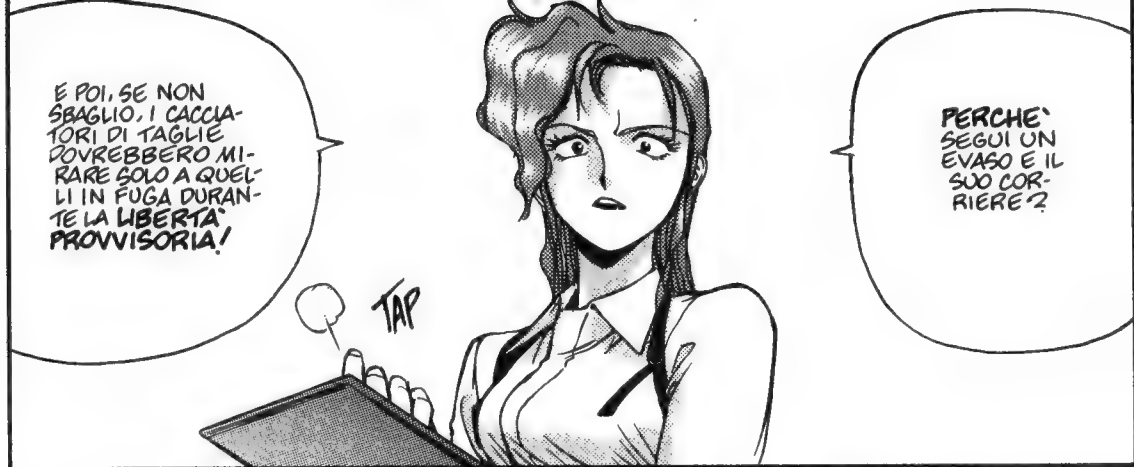
...FUG-
GIRE!
CLACK!
CHAK
...LA-
SCE-
RÒ...
NON
VI...
WLIP
SWAP
UGH!
WROOOOOOMM
COS...!?

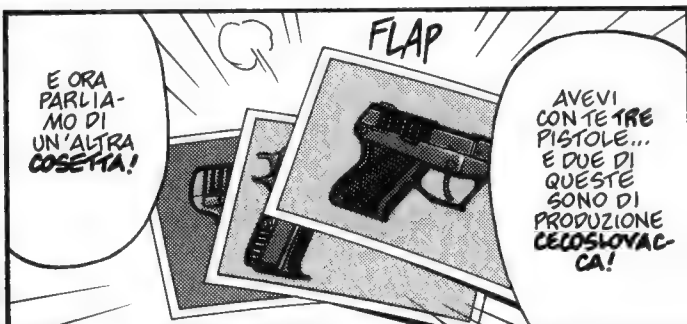
GETTA LA PISTOLA E STENDITI A TERRA!
MUOVITI!
A TUTTE LE AUTO! INSEGUITE QUELLA MACCHINA!
VUOI GETTARE QUELLA PISTOLA ?!

NNGH...
UH...
UHNF!
SAPEVO CHE QUELLA DONNA AVEVA UNA CALIBRO 25 NASCOSTA NELLA MANICA...
RIP
PER PROIETTILI DEL GENERE MI È BASTATO RIPARARMI COL BRACCIO!
CHE FESSA!
GULP!
TI ESCE IL SANGUE DAL NASO...
TIENI... IO NON VOGLIO FARTI DEL MALE...
...E GRAY FARÀ BENE A FARE LO STESSO!

MA BRAVO... DAVANTI A UNA MOCCIOSA TI COMPORTI PROPRIO DA **EROE**!
HEH!
STA' ZITTO!
SE MI COMBINI ALTRI GUAI MANDERAI TUTTO IN FUMO!

PER ORA SIAMO ANCORA ENTRO I TEMPI PREFISSATI...
...NONOSTANTE ABBIAMO UN PASSEGGERO **IN PIU'** E UNA MACCHINA **DIVERSA**!

UNA **BUONA** MACCHINA, PER FORTUNA!
POTREMMO ANCHE RECUPERARE IL PICCOLO RITARDO...

IL SERVOSTERZO E LA FRIZIONE IDRAULICA SONO ODIOSI... NON RIESCO A **SENTIRE** L'AUTO...
CHACK
...MA IL CAMBIO E' **MANUALE**... E QUESTO E' **OTTIMO**!
UNA **SHELBY COBRA GT500**... GRAN MACCHINA!
NON E' UN'AUTO DA **CACCIATRICE DI TAGLIE**!

E COMUNQUE QUESTE CHIACCHIERE NON MI INTERESSANO... SBRIGATI!
SILENZIO! TU SEI SOLO LAVORO PER ME!
POLICE STATION
ADESSO BASTA!
THUMP
DOPO AVER MESSO IN SUBBUGLIO IL DISTRETTO DI NOSTRA COMPETENZA GLI HAI FORNITO UNA MACCHINA SPORTIVA!
MI STO CHIEDENDO SE SEI UNA LORO COMPLICE!
COME FUNZIONANO LE COSE NEL TUO STATO?!
CREDI CHE TUTTA LA POLIZIA SIA DISPOSTA A COLLABORARE CON UNA CACCIATRICE DI TAGLIE?!
HMM...

E POI, SE NON SBAGLIO, I CACCIATORI DI TAGLIE DOVREBBERO MIRARE SOLO A QUELLI IN FUGA DURANTE LA LIBERTÀ PROVVISORIA!
TAP
PERCHÉ SEGUI UN EVASO E IL SUO CORRIERE?

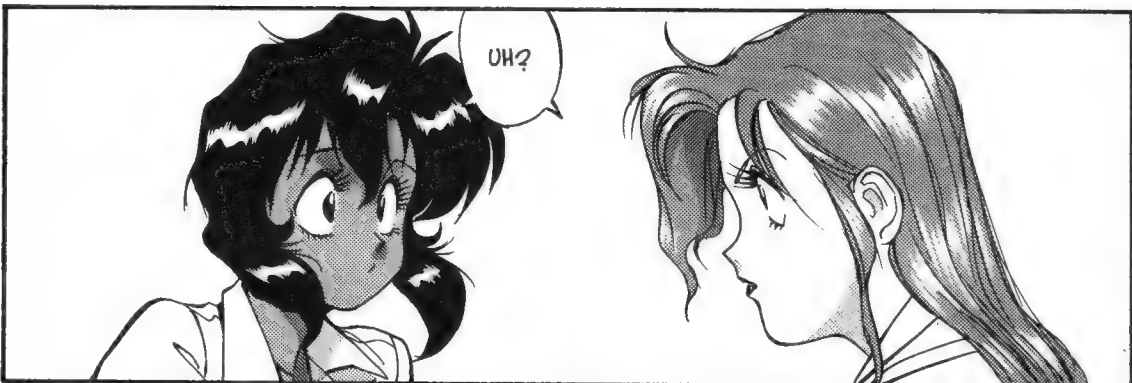
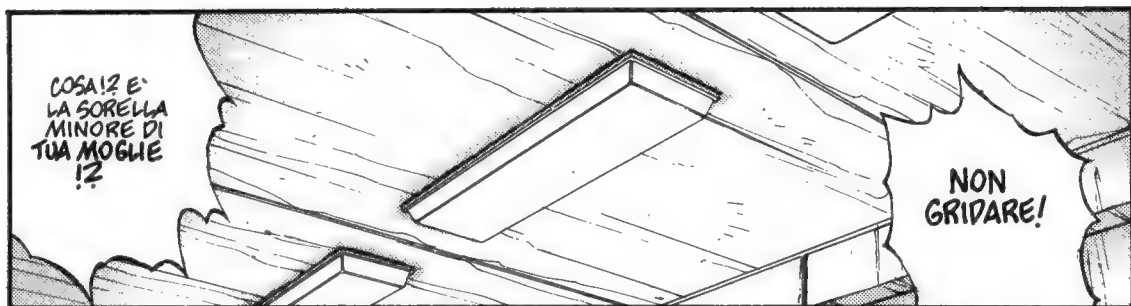
PERCHÉ TENGONO IN OSTAGGIO UNA MIA AMICA!
ALLORA È UN LAVORO PER LA POLIZIA! NON C'È BISOGNO CHE TI METTA IN MEZZO TU!
E ORA PARLIAMO DI UN'ALTRA COSETTA!
FLAP
AVEVI CON TE TRE PISTOLE... E DUE DI QUESTE SONO DI PRODUZIONE CECOSLOVACCA!
HO IL PORTO D'ARMI PER LA CZ75, PER LA DUO, E ANCHE PER LA PAO!
PERÒ, DI SOLITO, LA GENTE NON TIENE UNA PISTOLA NASCOSTA NELLA MANICA!

SECONDO LA TUA CARTA DI IDENTITÀ TI CHIAMI RALLY VINCENT E HAI 22 ANNI...
MI CHIEDO PERÒ SE SIA VERA!
AVANTI, CONFESSA!
CHI SEI TU?!
TUMP

MA LEI... SOSPETTA DI ME SENZA RAGIONE...
TROVAMI QUALCUNO CHE GARANTISCA PER TE E CAMBIERÀ TUTTO!

POSSO BASTARE IO?

SCUSA PER IL RITARDO!

ROY!

UH?

COSA!? È LA SORELLA MINORE DI TUA MOGLIE!?
NON GRIDARE!

È UNA COMODITÀ AVERE UN AMICO POLIZIOTTO, EH?
GRAZIE! ♡
NON CREDEVO CHE TU AVESSI INFLUENZE ANCHE NEL MINNESOTA!

È UN RAPIMENTO A OPERA DI UN EVASO! NON È LAVORO PER UNA CACCIATRICE DI TAGLIE!
CHAK
NO!
...DEVI LASCIAR FARE TUTTO ALLA POLIZIA!
COSA?
MI DISPIACE DOVERTELO DIRE, MA IN CAMBIO...

DUE ORE FA ABBIAMO POTENZIATO TUTTI I POSTI DI BLOCCO PRESENTI SUL CONFINE CON IL CANADA... E SIAMO IN CONTATTO...
...CON TUTTA LA POLIZIA DEGLI STATI CONFINANTI...
LA POLIZIA È PERFETTAMENTE IN GRADO DI OCCUPARSENE!
MA...
ILLINOIS

...A NEW YORK!

COSA?

QUESTO...

NY

...ME L'HA DATO MAY QUANDO GRAY MI HA FREGATO LA MACCHINA!

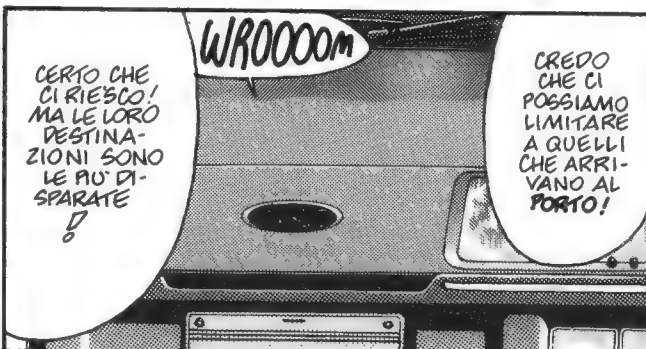
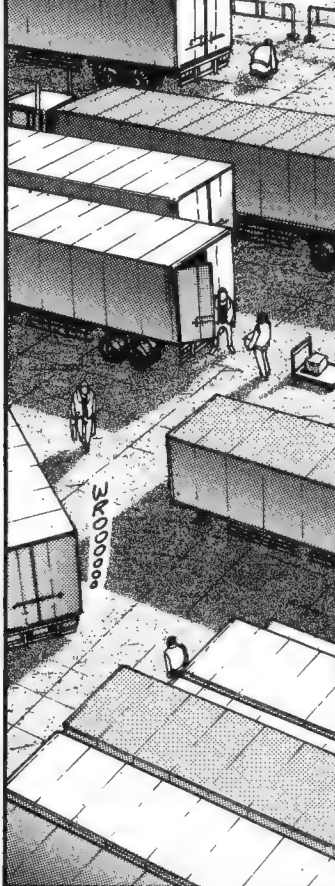
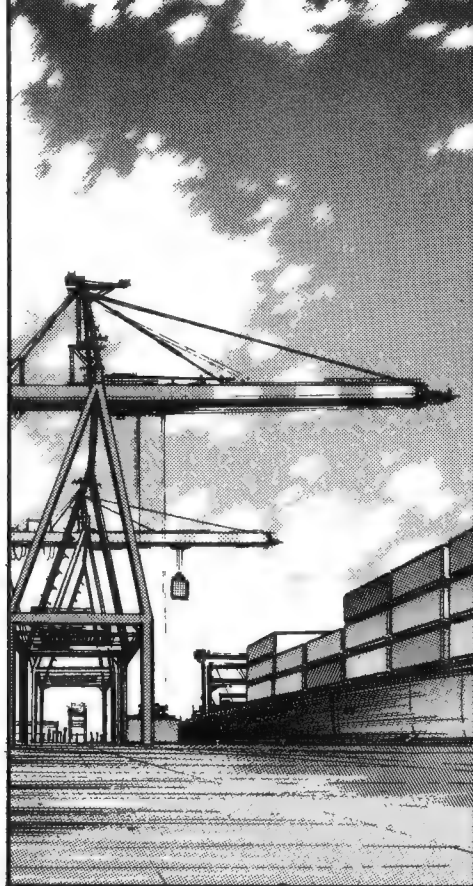
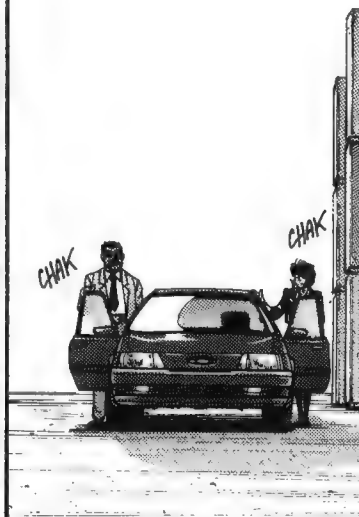
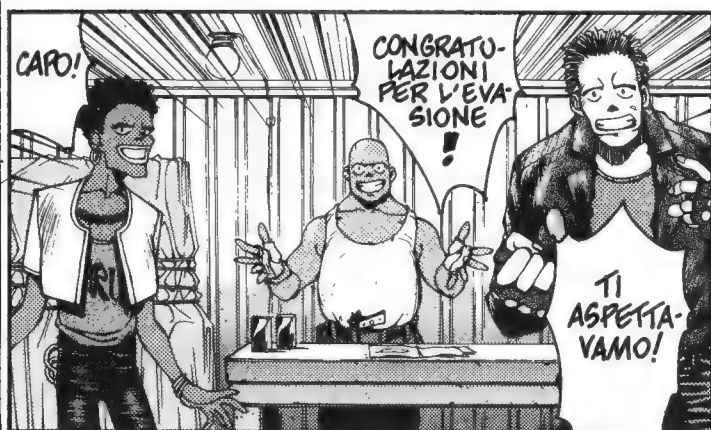
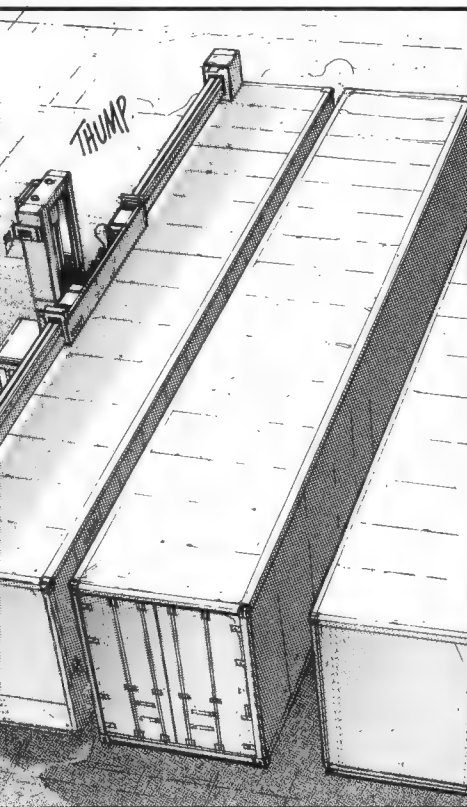
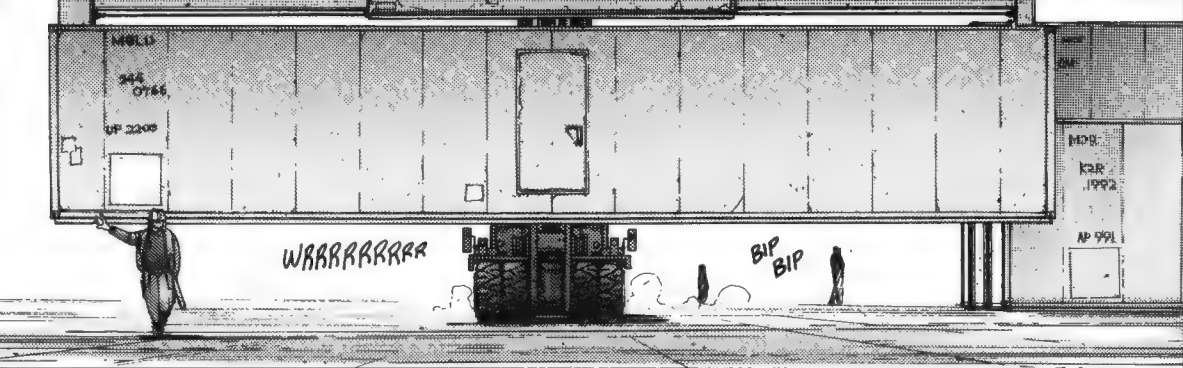
NASTRO ADESIVO...

MA... STANNO FUGGENDO VERSO NORD OVEST!

PRIMA DI CARICARE GRAY, BEAN DICEVA DI PREVEDERE UN INSEGUIMENTO DELLA POLIZIA...

LA DIREZIONE IN CUI SONO FUGGITI È UNO SPECCHIETTO PER LE ALLODOLE!

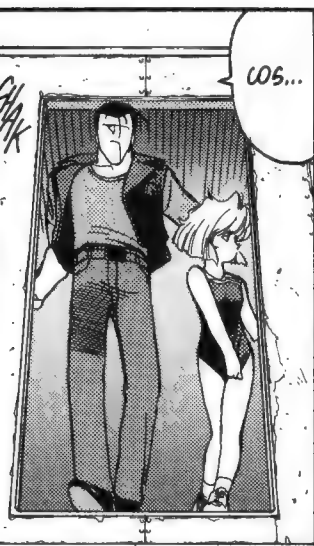
IL MIGLOR MODO PER EVITARE OGNI SOSPETTO È NASCONDERSI CON LA MACCHINA IN UN GRANDE CAMION DI LINEA!

RIESCI A FARMI UN ELENCO DI TUTTI I CAMION CHE GIRANO IN QUESTA FASCIA ORARIA?

*PER NOI, CINQUE MESI FA, SU KAPPA 30...EHM EHM...KB

WROOOOOO
TUTTI I CONTAINER CHE ARRIVANO IN QUESTO PORTO VENGONO MESSI QUI...
CHAK
CHAK
AVETE PERSO LE LORO TRACCE NEL MINNESOTA VENTICINQUE ORE FA, GIUSTO?
DA CIRCA SETTE ORE TUTTI GLI AUTOTRENI ARRIVATI SONO SOTTOPOSTI AL CONTROLLO DELLA POLIZIA LOCALE...
E GLI AUTOTRENI ARRIVATI IN PRECEDENZA?
I CAMION DI LINEA NON POSSONO RAGGIUNGERE QUESTO POSTO IN MENO DI DICIOTTO ORE!
NON SI PREOCCUPI! NOI DELL'FBI NON SIAMO FESSI COME SEMBRA NEI FILM...
LO SPERO BENE...

WRRRRRRRRR
BIP BIP
THUMP
CHAK
SLAM
CAPO!
CONGRATULAZIONI PER L'EVASIONE!
TI ASPETTAVAMO!
150.000 DOLLARI E 48 CHILI DI COCA! CI SONO TUTTI, COME PROGRAMMATO!
NON PREOCCUPARTI!
I SOLDI E LA COCA?

BENE, BEAN! CONCLUDIAMO L'AFFARE!
CHIUDI LA PORTA!

SLAM
100.000 DOLLARI COME COMPENSO PER QUESTO LAVORO E 30.000 COME PENALE PER IL LAVORO PRECEDENTE...
OK!
CLICK

ANDIAMO, SIGNORINA!
AH... EH...
LA MOCCIOSA RESTA QUI!

HAI LA TESTA DURA, EH?

NUTRO RANCORE PERSONALE VERSO DI LEI E VERSO LA SUA AMICA...
SE LA LASCI QUI TI DARO' 10.000 DOLLARI IN PIU'!
NON SONO NE' UN RAPITORE, NE' UN COMMERCIANTE DI PERSONE!
IO FACCIO IL CORRIERE!
COS...
MA CHE?!
AAH...
GRAY! BASTARDO!
SE CADRAI VERRO' A RACCOGLIERE...

SWAP

SWISH

UH?

SBRADOOM
COS'E' SUCCESSO!?
E' ESPLOSO UN CONTAINER DURANTE L'IMBARCO!
CHE TIPO DI BOMBA?
MOLTO DEBOLE! C'E' DEL FUMO ROSA...
E' IL LORO!?
QUEI CONTAINER NEI DINTORNI... DOVREBBERO ESSERE ARRIVATI DA PIU' DI MEZZA GIORNATA...
ANDATE A ISPEZ... UH!
SWAP

WRUM
EH!!

IL FUMO ROSA... E' UNA DELLE BOMBE DI MAY!

ACCI-DENTI!
STEVE! BLOCCA QUELLA DONNA ALLA GUI-DA DELLA MIA AUTO!

E' QUELLO!

FLIP

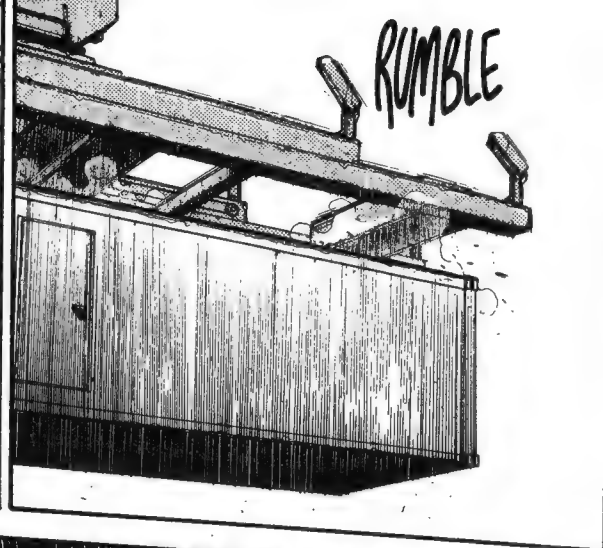
THUD

SCAPPA!
AH...
FLIP
FRA POCO QUI BRULICHERÀ DI POLIZIOTTI...
CHIEDI LA LORO PROTE-ZIONE!
SIGNOR BEAN...
CHAK
!
FTHUMP
ATHUMP
AAH!
PSSSSSS
MERDA!

UH!
WHOSH
TUMP
UGH!
WARNING
CHI E' IL RESPONSABILE DI QUESTA NAVE!?
KATHUMCK
THPR
OUGH!
SONO DELLA POLI-ZIA!
E' SCOP-PIATO UN IN-CENDIO?
CI SCUSI... UN NOSTRO OPERAIO A FATTO ESPLODE-RE UN FUMOGENO...

WHOOSH
IN QUESTO POSTO DOVREBBE TROVARSI UNA RAGAZZINA BIONDA!
DIMMI DOVE SI TROVA!
TAP TAP TAP TAP
SIGNOR BEAN!
NON LO... ...SO!
STHUD
TAP
SWAP
SIGNOR BEAN!
UH...
MINNIE MAY!
WHAP

NON TI AVVICI-NARE!
FLIP
TI HO DETTO DI FUGGIRE!
MIN-NIE MAY!
TAP
RALLY!
CHE DIAVOLO STAI FA-CENDO!? SCAPPA! MUOVITI, STUPI-DA!
RALLY VINCENT!
GRAY!!
NON CREDEVO CHE AVREI POTUTO RIVEDER-TI COSÌ PRESTO!
STHUD
ACCETTA QUESTO REGALO... C'È TUTTO IL MIO AMORE PER TE!

CLICK
RUMBLE
GUN SMITH CATS - CONTINUA

K35-A

Cari Kappa boys, sono reduce da Treviso Comics e dopo aver ascoltato la vostra conferenza (nonché quella della brava e simpaticissima Keiko Sakisaka) non ho resistito alla tentazione di scrivervi. Devo ammettere che, pur abitando molto vicino, è stata la prima volta che ho potuto ammirare una mostra mercato così bella come quella di Treviso. L'unico inconveniente, secondo me, era l'incredibile numero (impressionante!) di visitatori presenti, che non rendeva facili i movimenti e la visione delle novità presenti agli stand. Inoltre, con mia grande disperazione, sono dovuto partire alle 18:00 (nel bel mezzo dell'incontro con Keiko Sakisaka) per non perdere il treno! E' stato molto piacevole ascoltarvi: ho sentito da Barbara che dopo **Georgie** sarà la volta di **Caro fratello...** (non vedo l'ora!), e mi ha fatto immensamente piacere sapere del corso di disegno scritto da Monkey Punch che apparirà da maggio su **Mitico**. Sempre a Treviso ho comprato l'ultimo numero di **Sesame Street**, che ho subito divorato: mi ha colpito in modo particolare la storia conclusiva, narrata in prima persona da Eikichi. Nonostante la brevità, racchiude tutta la disperazione e il dolore che un amore mancato può dare: Matsumoto è stato proprio bravo! Speravo di tornare a casa anche con **Dragon Ball**, ma dovrò attendere aprile per leggerlo... sigh! Be', dopotutto sono anni che aspetto di leggerlo... Giorno più, giorno meno non ha importanza! Prima della vostra conferenza io e un mio amico abbiamo incontrato Andrea Pietroni e gli abbiamo gentilmente chiesto di posare con noi per alcune foto ricordo: grazie ancora per la disponibilità (ti ricordi di noi?). Avrei tante altre cose da dirvi, ma non voglio rubare spazio alle altre lettere. Siete grandi: ricordate sempre che c'è moltissima gente che vi vuole bene. In fondo ve lo meritate! **Fabrizio Scalco**, Bassano del Grappa (VI)

P.S. Sono contento che Masamune Shirow non abbia riportato ferite durante il terremoto che ha investito Kobe.

DISEGNO DEL MESE: MOTOKO KUSANAGI
L'AUTORE DEL MESE: LUCA TOMASI

Abiti a pochi chilometri da Treviso e hai aspettato solo ora per visitare quella che si può considerare (a ragione) la più bella festa del fumetto in Italia?! Be', ora possiamo considerarti dei nostri e contiamo di incontrarti anche alle prossime edizioni. Le meraviglie di Treviso Comics, comunque, non si limitano alla Sala Borsa (teatro della mostra mercato), ma l'intera cittadina rende omaggio al fumetto attraverso le esposizioni di grandi autori internazionali: quest'anno erano di scena Magnus, Mœbius, Matticchio, Keiko Sakisaka e l'ormai mitica gang di "Dinamite" (ossia gli amici Vanna Vinci, Davide Toffolo, Giovanni Mattioli, Otto Gabos, Massimo Semerano, Francesca Ghermandi, Luca Poli, Albano & Lavagna...). Proprio di questi ultimi ti invito a leggere lo splendido giornalino che è da un paio di mesi in tutte le edicole: trovo rappresenti finalmente un nuovo modo di intendere il fumetto, a cui mi sento molto vicino. Storie introspettive, personaggi ben caratterizzati, situazioni che appartengono al quotidiano e che ognuno di noi potrebbe aver vissuto (fatta eccezione per le avventure dei demenziali Nukies... *a meno che non conosciate qualche topo radioattivo!).* Piera degli spiriti, *in particolare, mi ha regalato delle bellissime emozioni. A Treviso e Lucca abbiamo avuto moltissimi incontri con la stampa (oltre ai rappresentanti della carta stampata anche RAI, Video Music e Telemontecarlo hanno dedicato ampi spazi alla mostra di Keiko Sakisaka e al nostro speciale **Oltre la porta**), ma ce n'è uno che ricordo con grande emozione: un giornalista ha evidenziato come "Dinamite" e **Oltre la porta** fossero culturalmente vicini e si staccassero dai soliti cliché imposti dal fumetto d'avventura. Ormai da un mese ho un grande sogno nel cassetto: veder nascere un ponte ancora più forte tra Italia e Giappone, un progetto che unisca autori di entrambi i Paesi grazie a storie costruite a tavolino, grazie a un fruttuoso confronto tra due culture così diverse. Tornando a noi, caro Fabrizio, vorrei chiederti cosa hai provato nel leggere **Oltre la porta** (hai dato un giudizio sull'innata simpatia di Keiko, ma non sull'opera) e quale storia ti ha colpito di più. Lo stile di Keiko mi affascina enormemente (non è facile scorgere disegni così espressivi nel panorama nipponico), e spero che il nostro sodalizio abbia modo di continuare con un **Oltre la porta** 2 o con nuove produzioni. Tra agosto e settembre ci arriveranno i primi dati di vendita, ma sarebbe bello ricevere nel frattempo il vostro indice di gradimento. Ho portato i tuoi saluti ad Andrea Pietroni (sei riuscito a vincere la sua grandissima timidezza, complimenti!), che naturalmente ricambia. Chiudo anch'io con un ciao: prendi subito carta e penna, perché mi aspetto da te una rapida risposta!*

Massimiliano De Giovanni

K35-B

Ehilà, Kappa boys! Come ve la passate? Sono un mangafan di Milano e ho scritto per farvi leggere l'articolo allegato; so che non c'entra con i nostri anime, però penso che la frase sottolineata ci possa riguardare. Avete visto? E' stata messa in bocca a dei ragazzi delle scuole medie! Dico, potrà essere anche una frase giusta, però non verrà mai in mente a un ragazzo delle medie una cosa del genere! E poi dicono che ci strumentalizzano quando okkupiamo! Ma questa che cos'è? Vabbè, passiamo alle domande di rito:

1) Lisa Lisa non dovrebbe essere la madre del nuovo **JoJo**?
2) Cosa ci sarà dopo **Georgie**? (Tranquilli, lo sto comprando!)
3) Non mi piace il nuovo formato di **Young**!
4) **Kappa** è stupendo, ma più spazio al Kappa!
5) Come potremo vedere il Guyver Gigantic tra soli dieci mesi se in Giappone è apparso circa dopo 8/9 anni dal numero uno?
6) Sul volume *Haruhiko Mikimoto Illustrations World* appaiono delle cover di Aran Banjo. Cosa *coveravano*?
7) Lo sapevate che dal 21/2 inizia **Sailor Moon** su Canale 5?
8) Voglio tutte le informazioni possibili su *Daitarn III*!
9) Basta! (Temevate altre domande, eh?)

Andrea Gimignani *(non c'è scritta la città)*

P.S. Scusate se ho scritto un po' storto.
P.P.S. Ho dimenticato i complimenti, ma sono sottintesi.
P.P.P.S. Un ciao a Baricordi che fa dei disegnini che mi fanno impazzire.
P.P.P.P.S. E' andata male la **Kappa Petizione**? Ma come? Io mi sono fatto un mazzo tanto e non abbiamo raccolto abbastanza firme? Aò, kappafan, svegliatevi!

*Caro Andrea, pubblico la tua lettera non tanto per il complimento (a proposito, grazie mille!), come potrebbero pensare i maligni, ma perché mi permette di fare un rimprovero a tutti i lettori che - pur autodefinendosi appassionati di fumetto e animazione giapponese - hanno snobbato la **Kappa Petizione**. Noi possiamo metterci tutta la buona volontà, ma senza il vostro aiuto non raggiungeremo mai le diecimila firme con cui vorremmo presentarci ai responsabili dei programmi per ragazzi delle varie TV (a una in particolar modo). Sto iniziando a pensare che abbiano ragione loro. Evidentemente non sono molte le persone a cui interessa vedere cartoni (o telefilm, o film, o qualsiasi altra cosa) senza censure; allora, forse, i vari 'Tagliaecuci' fanno bene a non mettersi problemi e a proseguire nella loro opera censoria. Forse. Per quanto mi riguarda, stagliuzzare, mascherare e snaturare è deleterio (sì, anche se si tratta di un prodotto puramente commerciale), e fortunatamente anche altre 7.500 persone circa la pensano così. Chi sono queste 7.500 persone? I pochi ma combattivi appassionati che preferiscono giudicare in prima persona la validità di un telefilm. Credo sinceramente che tutti gli altri (e qui spero di sollevare un po' di malumore generale)*

farebbero bene a smettere di lagnarsi perché in un cartone animato cambiano i nomi e in un altro eliminano le scene di nudo. Se non vi impegnate voi per cambiare la situazione, chi mai dovrebbe farlo? Rispondendo anticipatamente alla domanda numero 7, caro Andrea (e ti ringrazio nuovamente per l'impegno che tu e pochi altri avete messo nella raccolta di firme), abbiamo saputo con un brevissimo margine di tempo che la serie di ***Sailor Moon*** *sarebbe apparsa in Italia, e per questo motivo abbiamo dovuto fare i salti mortali per uscire con il relativo mensile nel giro di poco tempo. Ma... sorpresa! I nomi dei personaggi erano tutti cambiati, e noi abbiamo dovuto adeguarci di conseguenza: inserendo* ***Sailor Moon*** *nella nuova linea "Star Child" (dedicata a un pubblico più giovane del solito) avremmo commesso un errore editorialmente inaccettabile presentando solo gli appellativi originali giapponesi. E così, con molte riserve, abbiamo dovuto fare quasi un dietrofront rispetto a quello che eravamo riusciti a creare con* ***Orange Road****: certo, manterremo la storia originale (e quindi tutti i risvolti che sono stati censurati in TV) ma saremo costretti a chiamare i personaggi anche con i nomi inventati durante la fase di doppiaggio italiana del cartone. Se tutti si fossero impegnati di più con la* ***Kappa Petizione*** *non ci saremmo trovati di fronte a questa dura scelta che ci ha portato a discutere in redazione per diverse settimane sulla linea da seguire. Ormai il dado è tratto, e non si può più tornare indietro. Ma per quanto riguarda il futuro la partita è ancora tutta da giocare. Vogliamo arrivare sì o no a queste benedette 10000 firme per la* ***Kappa Petizione****? Le Associazioni di Genitori Preoccupati per la Sorte della Mente dei Propri Figli aumentano di giorno in giorno, e gli stessi ragazzi (immagino spinti da qualche gruppo di "liberi" insegnanti) reclamano il loro "diritto alla censura". Sentite un po' cosa dicono, per esempio, 5000 allievi della scuola media Guglielmo Marconi di Torino che hanno firmato una petizione (pensate: 5000 firme raccolte in una sola scuola contro le nostre 7500 raccolte in tutta Italia! ma chi vogliamo fare ridere?): «Le immagini violente in TV, da quelle di sangue a quelle di sesso, non solo rischiano di condizionare i nostri comportamenti, ma di farci perdere, con la spettacolarizzazione che se ne fa, il senso reale del dolore».*
Ora, a parte il fatto che mi sembra una frase recitata da un automa e non da un gruppo di ragazzi delle scuole medie, io vorrei soffermarmi sul significato stesso della frase. Mettiamola così: a me non piace guardare trasmissioni mediche durante l'ora di pranzo (quelle in cui ti fanno vedere come si cambia una rétina all'occhio, oppure una gustosa operazione alla prostata), per cui decido di fare una petizione per eliminare i suddetti programmi dal palinsesto televisivo con la seguente motivazione: «Le immagini di reportage effettuati all'interno di una sala operatoria non solo rischiano di condizionare il mio appetito, ma di farmi venire, con la spettacolarizzazione che se ne fa, alcuni conati di vomito e gli incubi di notte». Sono sicuro che qualcuno mi griderebbe «Cambia canale, se non t'interessa, pirla!», oppure, cercando di venirmi incontro il più possibile, mi aiuterebbe a proporre (sempre con una petizione) di spostare le succitate trasmissioni in altri orari. Io vorrei sentire però anche l'altra campana, e chiedo (scongiuro! imploro!) a qualcuno di quei 5000 ragazzi del Guglielmo Marconi di Torino di scriverci e spiegarci come è nata veramente l'idea di questa petizione. Se è una vostra idea, vi invito a spiegare ai lettori di ***Kappa*** *le motivazioni che vi hanno portato a questo ragionamento, se invece siete stati costretti a farlo, siamo curiosi di conoscere tutti i particolari del caso. Basta così. Risposte:*
1) *E' la mammina di Joseph Joestar. Hai letto* ***Action*** *17?*
2) *Il testimone di* ***Neverland*** *passerà a Riyoko Ikeda (l'autrice di Lady Oscar) con l'incredibile* ***Caro fratello...*** *Curioso? Fai bene!*
3) *Ormai è così! E poi, hai visto che bei fumetti ci sono dentro?*
4) *Ancora di più?! Questo mese si è preso la bellezza di due pagine e mezzo, quella specie di rana tartarugata!*
5) *Semplice: l'autore è molto lento, e nell'arco di un decennio ha sfornato solo una dozzina di volumi!*
6) *Il caro vecchio Aran Banjo, prima di essere messo 'al volante ' di Daitarn III, era il protagonista di alcuni romanzi a metà fra il giallo, lo spionaggio e l'azione. Quelle che hai visto tu dovrebbero essere le copertine di questi romanzi.*
8) *Vedremo di fare il possibile all'interno di* ***Anime****.*
Ciao, e riscrivi.

Andrea Baricordi

• POSTA IN BREVE •

IL RITORNO DELLA FOCE DEL KAPPA

Un gruppo di ragazzi veneziani appassionati di manga e animazione giapponese organizza una **Foce del Kappa** il giorno **sabato 3 giugno 1995**. Il luogo dell'incontro è la gradinata esterna della stazione dei treni di Venezia. Un primo ritrovo è fissato per le ore 10:30, mentre un secondo per le 15:00. Per farvi riconoscere tenete bene in vista una copia del vostro manga preferito. Per informazioni telefonare a **Federico Vedovato** (041-920059) o a **Barbara Visnadi** (041-5315472).

SETTIMANGA

La Città di Settimo Torinese e la Federazione dei Japan Fan Club organizzano la **Settimanga** (Settimana di Manga a Settimo), una "mostriciattola amatoriale di fumetto e animazione giapponese" al cinema Petrarca, in via Petrarca 1 a Settimo Torinese, dal 17 al 25 giugno. Per informazioni telefonare a **Paolo Buscaglino** (011-657632).

ANCORA "BRAVI, MA..."

Ci dobbiamo scusare con **Laura Carboni** di Taranto e le sorelle **Isabella** e **Barbara Manfrin** per quanto riguarda il **Concorso per Giovani Autori di Fumetto**: i vostri lavori ci erano pervenuti, ma nella baraonda generale i vostri nomi si sono persi nel marasma di più di seicento concorrenti. Probabilmente vi farà piacere sapere che eravate fra i **Bravi, ma...**, e che quindi potete tranquillamente partecipare al nuovo concorso (Shikisho-il premio delle quattro stagioni) con la speranza che forse questa volta... Eh eh!
Motivazioni del **Bravi, ma...**: **Scommettiamo che...** di Laura Carboni ha un livello grafico molto buono, ma le tavole spesso sono appesantite dall'eccessiva commistione di retini katsuriani (complimenti!) e chiaroscuri 'a mano'. Se fai un po' più di pulizia (riduci anche la quantità di vignette all'interno di una sola pagina: ai giapponesi piace molto la scorrevolezza) otterrai in breve ottimi risultati. Un ultimo consiglio: dato che il tuo stile di caratterizzazione dei personaggi si basa molto sugli standard nipponici, decidi *quale* preferisci seguire: alcuni protagonisti sembrano ideati da qualcun altro, per cui faresti bene a uniformarli. Comunque sei davvero sulla buona strada!
Anime riflesse delle sorelle Isabella e Barbara Manfrin ha quasi lo stesso problema: troppe vignette nella stessa pagina, che ne intaccano il respiro. Peccato, perché, anche se un po' stereotipati, i vostri personaggi sono molto gradevoli, i costumi rifiniti nei minimi particolari e alcuni sfondi curatissimi... Ma perché solo alcuni? Evitate i tratteggi incrociati: lo stile di Isabella è leggero e arioso, e certe ombreggiature forzate appesantiscono molto. Anche voi, con pochissimo sforzo, potreste farcela!

MAGIC MOMENTS

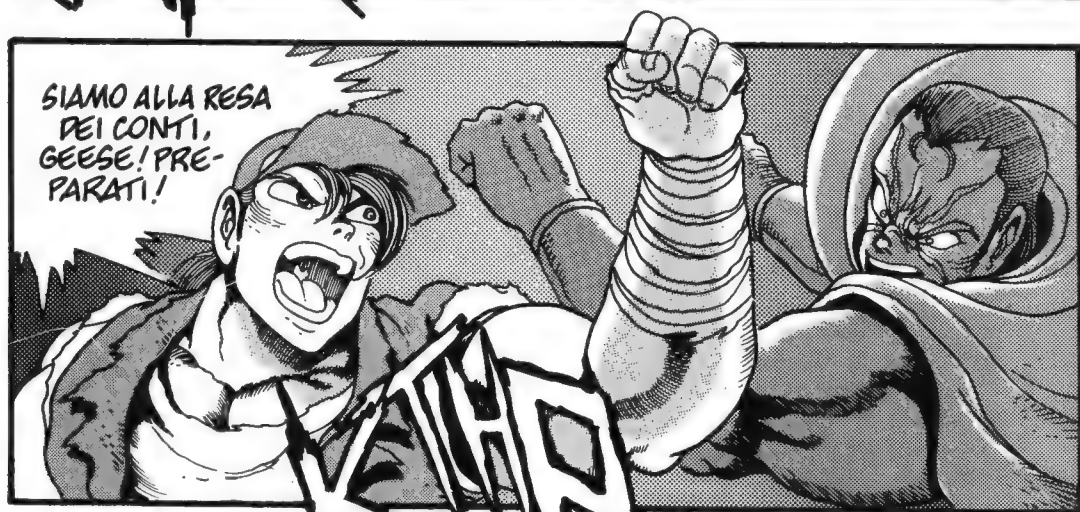
Vi interessa "tutto quello che accade e non si spiega"? Venerdì 26 maggio, alle ore 19:00, Keiko Sakisaka e i Kappa boys saranno presenti a **Magic Moments**, una singolare fiera sull'esoterismo e sul paranormale, per fare quattro chiacchiere a proposito del cabalistico **Oltre la porta**! Noi vi aspettiamo!

ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG) effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate.

• KAPPA MAGAZINE dal nr. 1 al 34 (lire 5.000 cad.)
Speciali KAPPA dal nr. 1 al 3 (lire 5.000 cad.)
• STARLIGHT
Orange Road dal nr. 1 al 25 (lire 3.200 cad.)
Sesame Street dal nr. 26 al 30 (lire 3.200 cad.)
Rough nr. 1 (lire 3.200)
• NEVERLAND
Video Girl Ai dal nr 1 al 16 (lire 3.200 cad.)
Video Girl Ai nr. 17 (lire 3.500)
Video Girl Len dal nr. 18 al 20 (lire 3.200 cad.)
Georgie dal nr21 al 25 (lire 3.200 cad.)
• ACTION
Le bizzarre avventure di JoJo dal nr. 1 al 18 (lire 3.400 cad.)
• TECHNO
Guyver dal nr. 1 al 12 (lire 3.000 cad.)
• YOUNG
3x3 Occhi dal nr. 1 all'8 (lire 4.000 cad.)
Il mensile del fantastico dal nr. 9 all'11 (lire 4.000 cad.)
• MITICO
Speciali nn.. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
Lupin III dal nr. 1 all'11 (lire 4.000 cad.)
• STORIE DI KAPPA
Gon dal nr. 1 al 3 (lire 5.000 cad.)
Orion nn.. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
Memorie (volume unico) (lire 10.000)
Oltre la porta (volume unico) (lire 5 000)
Takeru nn. 1 e 3 (lire 7.000 cad.) - *Takeru* nr. 2 (lire 6.000)

FATAL FUR
ALL'ULTIMO SANGUE
di Ken Ishikawa & Dynamic production

WR
CRAS
SIAMO ALLA RESA DEI CONTI, GEESE! PREPARATI!
KATHOOM
TACI, IDIOTA! NON VI PERMETTERÒ DI OSTACOLARE IL MIO CAMMINO!!
FATAL FURY
NON POTETE BATTERMI QUI DENTRO!
SHA
SHAA
SHA

HAH!
VI SCHIACCERÒ TUTTI COME SCHIFOSI VERMI!
VA' ALL'INFERNO, TERRY BOGARD!
GRAB
RATTLE
UH!
VERMI, GEESE!?

PARLI DI ANIMALI SENZA SPINA DORSALE, GEESE ?!
SMASH
THUMP
UH...!?

NON TI PERDONEREMO MAI!
TI FAREMO VEDERE NOI COSA SIGNIFICA STRISCIARE COME VERMI!

UUH...

GEESE... NON TI RESTA PIU' ALCUNA VIA DI SCAMPO... RASSEGNATI!

SE SUA MAESTA' RE BUTEI RESUSCITERA', LA VOSTRA ESISTENZA NON RAPPRESENTERA' PIU' UN PROBLEMA!

WRÒOO

CARO RE BUTEI, CI DISPIACE DOVERTELO DIRE PROPRIO ADESSO CHE TI SEI APPENA RISVEGLIATO...
...MA SIAMO QUI PER CANTARTI LA NINNA NANNA!

TAP

THUD
UH...
ASPET-
TA!

RE BUTEI!
NON PERMETTEREMO CHE UN MOSTRO COME TE SE NE VADA A SPASSO INDISTURBATO PER IL MONDO!
ASPETTA, MALEDETTO!
HMM?
FORSE ERI CONVINTO DI AVERCI SCONFITTO... MA RICORDA CHE SIAMO I MAGGIORI PROFESSIONISTI DI ARTI MARZIALI DEL MONDO! SIAMO RIUSCITI A EVITARE DI ESSERE COLPITI NEI CENTRI VITALI!
SEI SORPRESO, BEL FACCINO?

MAKURETSU-SHIN HA! ONDE DI ROVINA DEL VUOTO DIABOLICO!

MAKURETSU-SHIN HA!
ONDE DI ROVINA DEL VUOTO DIABOLICO!

L FURY

AAH!

RUMBLE

COSA...

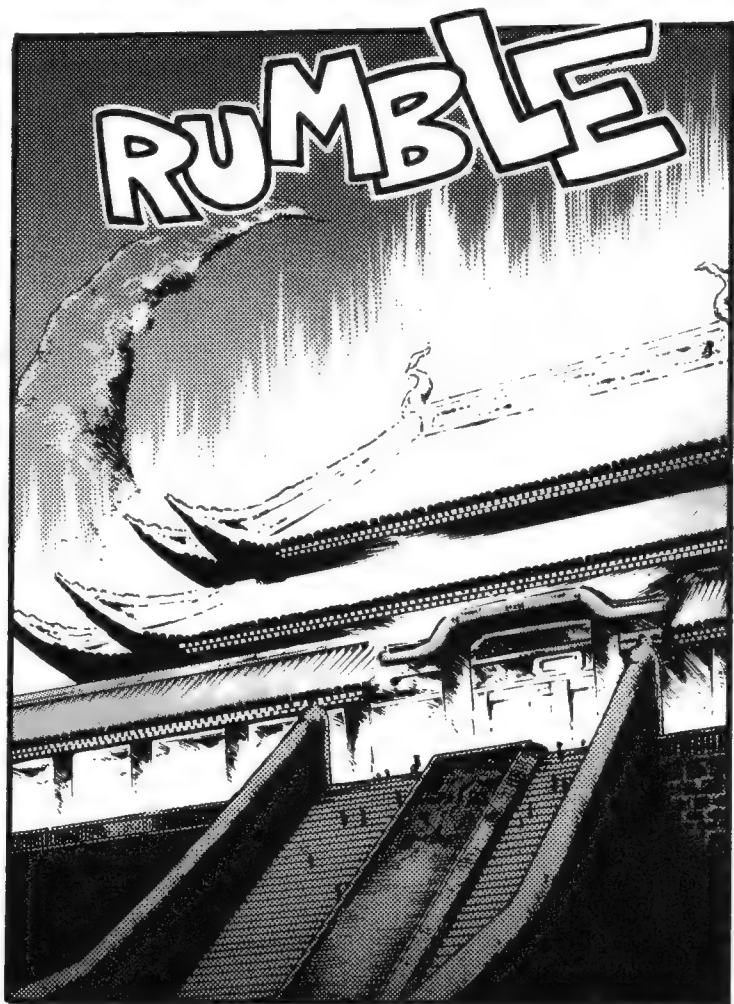
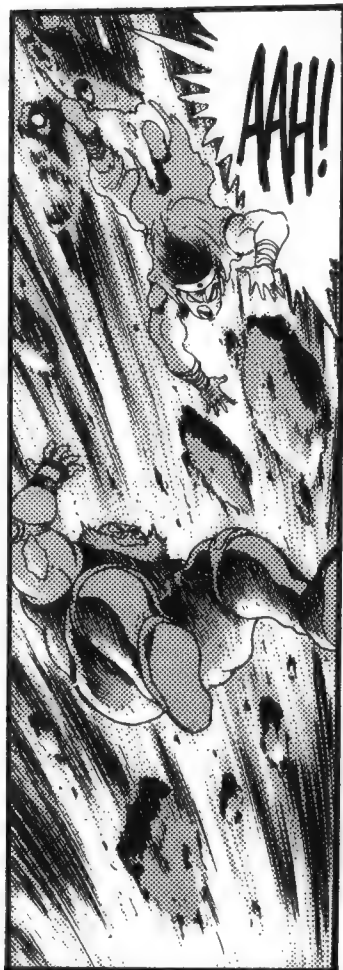
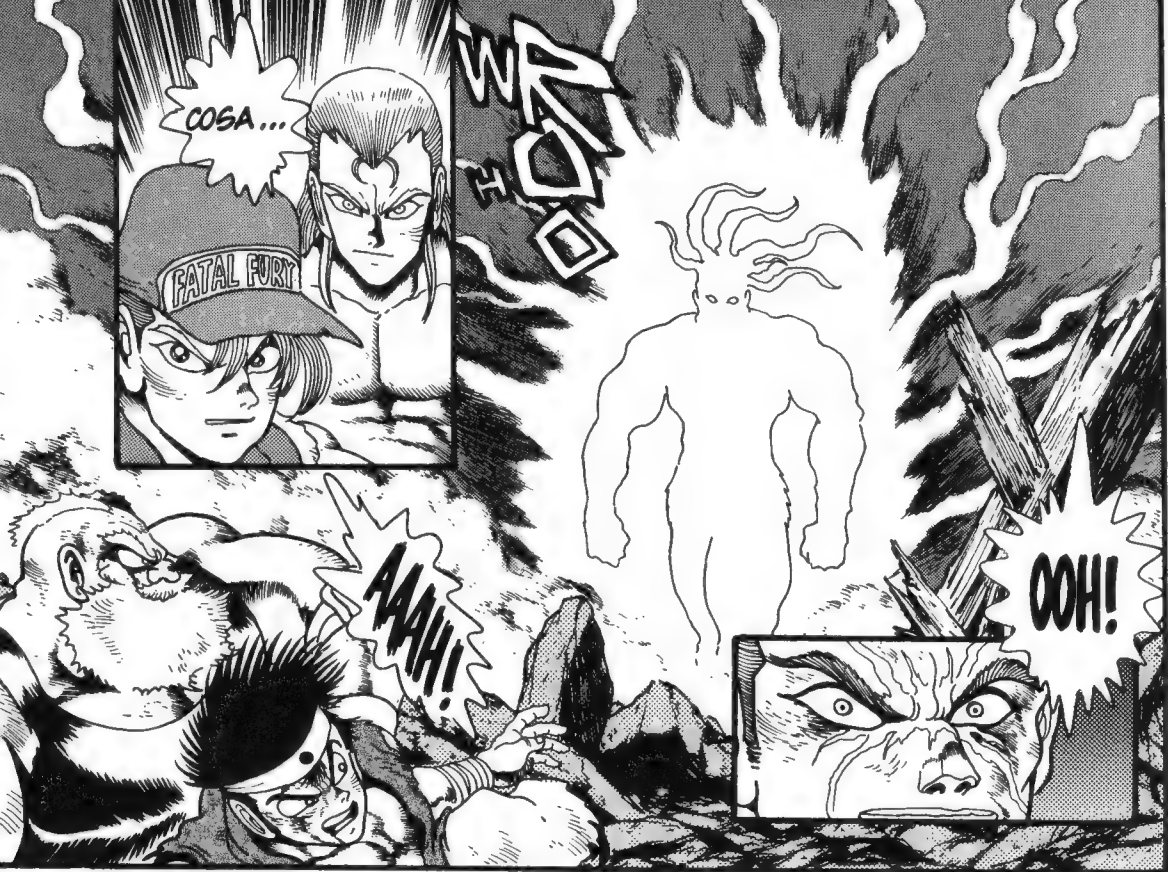
AAAAH!

OOH!

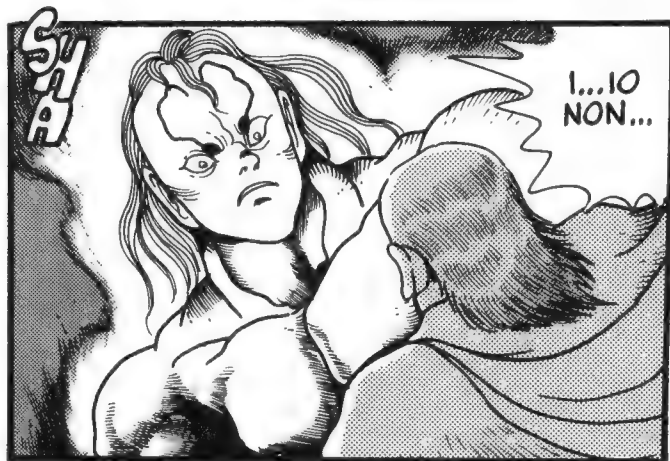
VOSTRA MAESTÀ RE BUTEI! HO ATTESO A LUNGO LA VOSTRA RESURREZIONE!

DESIDERO CHE GRAZIE AI VOSTRI POTERI TORNI L'ERA DELLE GRANDI GUERRE!

MI SENTO STRANO...

FATAL FURY

FORSE A CAUSA DEL RISVEGLIO ...
... SENTO TORPORE... PESANTEZ-ZA...
UH...

RE BUTEI!
I TUOI SERVI TI HANNO RISVEGLIATO PREMATURA-MENTE!
FATAL FURY

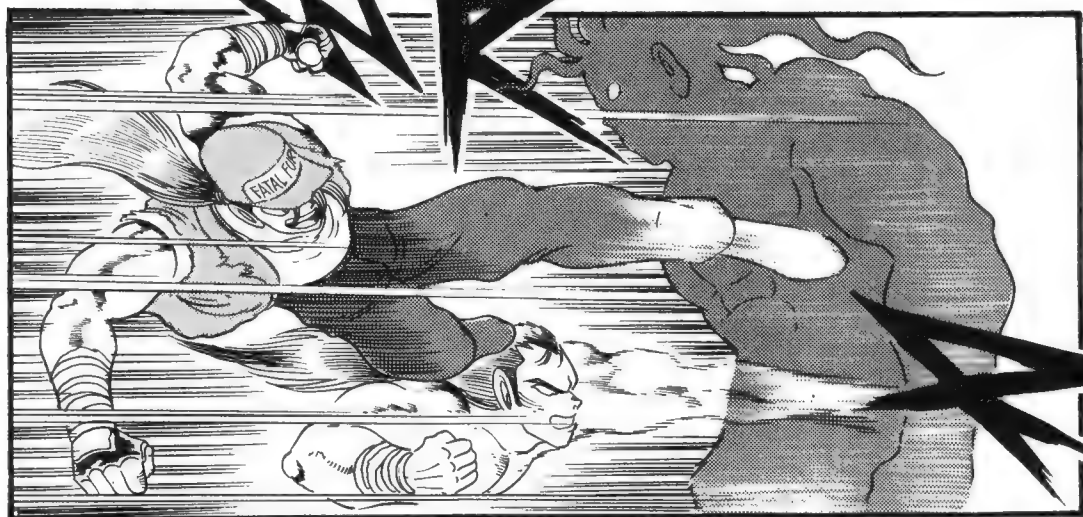
L'HO SENTITO CON LE MIE ORECCHIE MENTRE ERO LORO PRI-GIONIERO!
AVREBBERO DOVUTO SACRI-FICARE MOLTA ALTRA GEN-TE PER COM-PLETARTI ...
TI MAN-CANO AN-CORA MOLTE ENERGIE E MOLTO SAN-GUE!

SHA
I...IO NON...

SARÀ ANCHE IN-COMPLETO, MA INCUTE TIMORE...
...SOLO A GUAR-DARLO!

HA DETTO LA VERITÀ ?!
WHOSH
PERDONATEMI! NON C'ERA PIÙ TEMPO, E QUESTI MALEDETTI ERANO GIÀ ARRIVATI AL PALAZZO D'ORO! IO NON...
FATAL FURY
OUAGH!
FATAL FURY

FORTUNATAMENTE HO LA SOLUZIONE A PORTATA DI MANO... BERRÒ LA VOSTRA ENERGIA...
...E COMPLETERÒ LA MIA RINASCITA!
AAAH!

NON CI SPERA-RE!

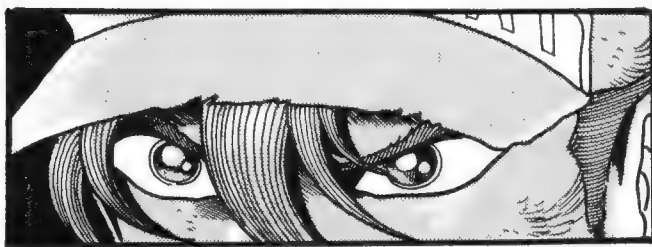
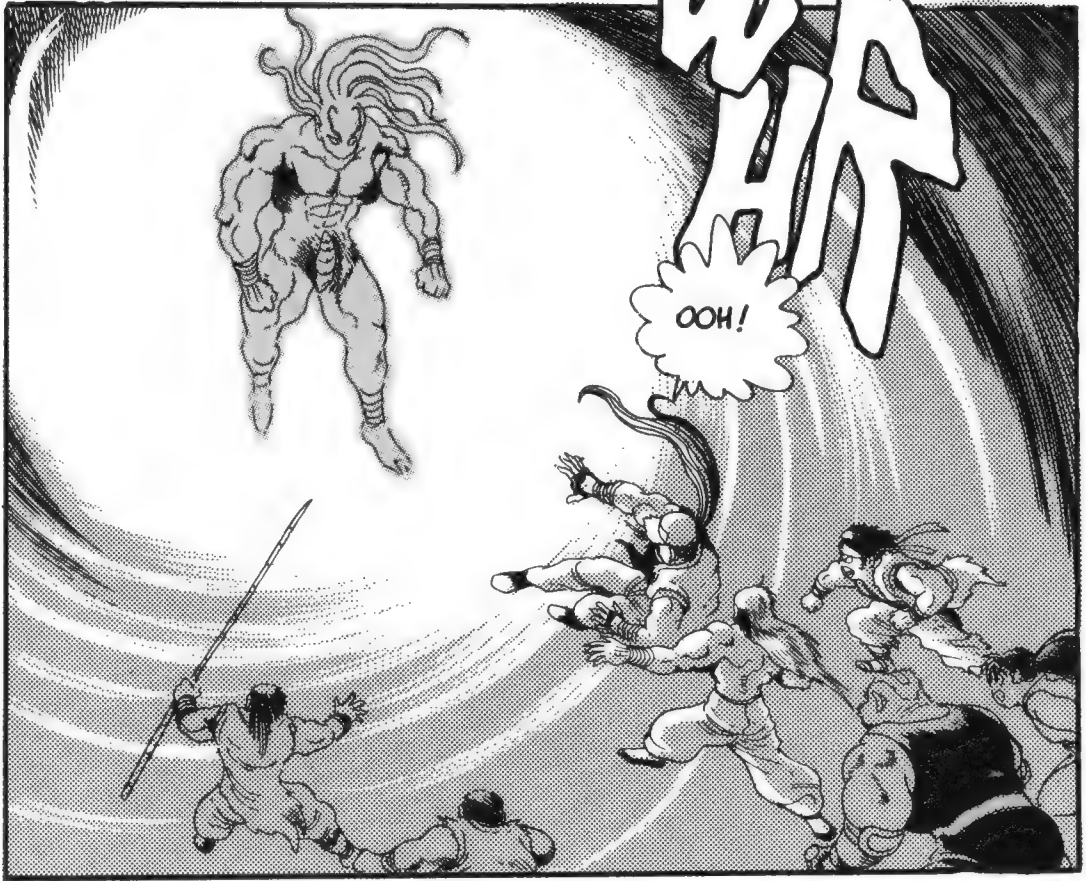
NON TI LASCEREMO NEMMENO MUOVERE UN PASSO FUORI DI QUI!

BODORYU TENMU BAKURETSU!
ESPLOSIONE TOTALE DEL DRAGO SCATENATO!

NON...
...NON ESISTE NESSUNO A QUESTO MONDO IN GRADO DI COMPETERE CON SUA MAESTÀ!
RE BUTEI È UN VERO DEMONE!
SARETE UCCISI TUTTI DA SUA MAESTÀ!
UOH!
OOOH!
FATAL FURY

POWER WAVE!
FATAL FURY

OOH!
CE L'HA FATTA!

E' QUESTO IL TUO POTERE...?

OOH!

HIRYU CHOHA BAKURETSU!
ESPLOSIONE DIROMPEN-TE DEL DRAGO VOLANTE!

SCRASH

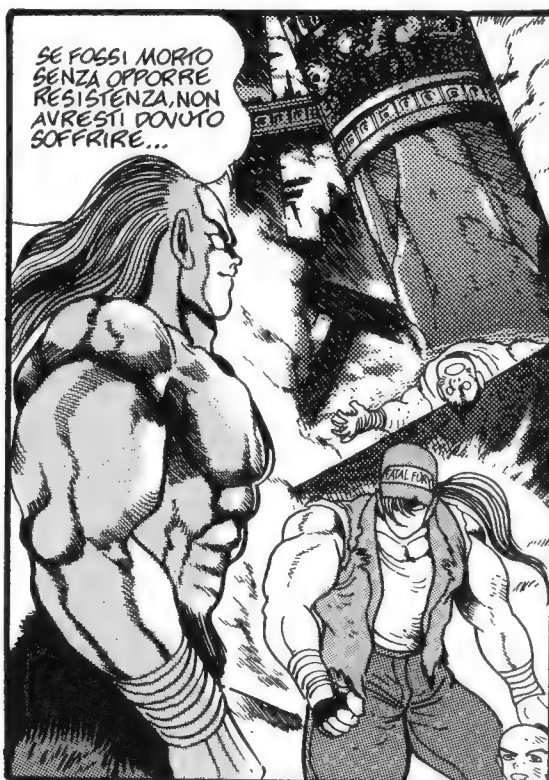
ARGH!
TERRY!!
FATAL FURY
SCRASH

AAH!

SGLOB
SGLOB

AH AH AH...
LA VITA FLUISCE IN ME...IO RI-NASCO!
RUMBLE

WRHHHH
FATAL

FATAL FURY

SE FOSSI MORTO SENZA OPPORRE RESISTENZA,NON AVRESTI DOVUTO SOFFRIRE...
FATAL FURY

ADESSO BASTA, RE BUTEI!
FATAL FURY

QUESTA GENTE CHE HAI UCCISO RECLAMA **VENDETTA!**

FINCHÉ NON TI AVRÒ SCONFITTO NON POTRÒ **PERMETTERMI** DI MORIRE!

FATAL FURY

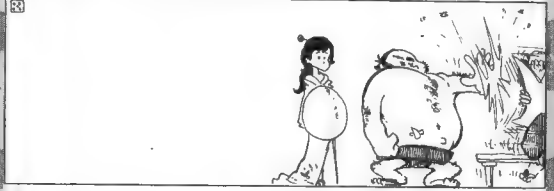
ORMAI SONO RIGENERATO COMPLETAMENTE, DOPO AVER ASSORBITO LE LORO ENERGIE E IL LORO SANGUE!

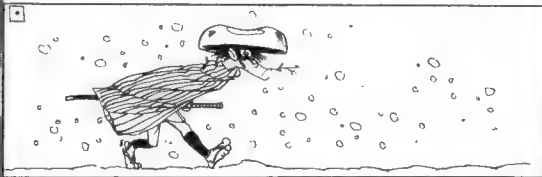
CHISSÀ DI COSA SIETE CAPACI...

SHA

FATAL F

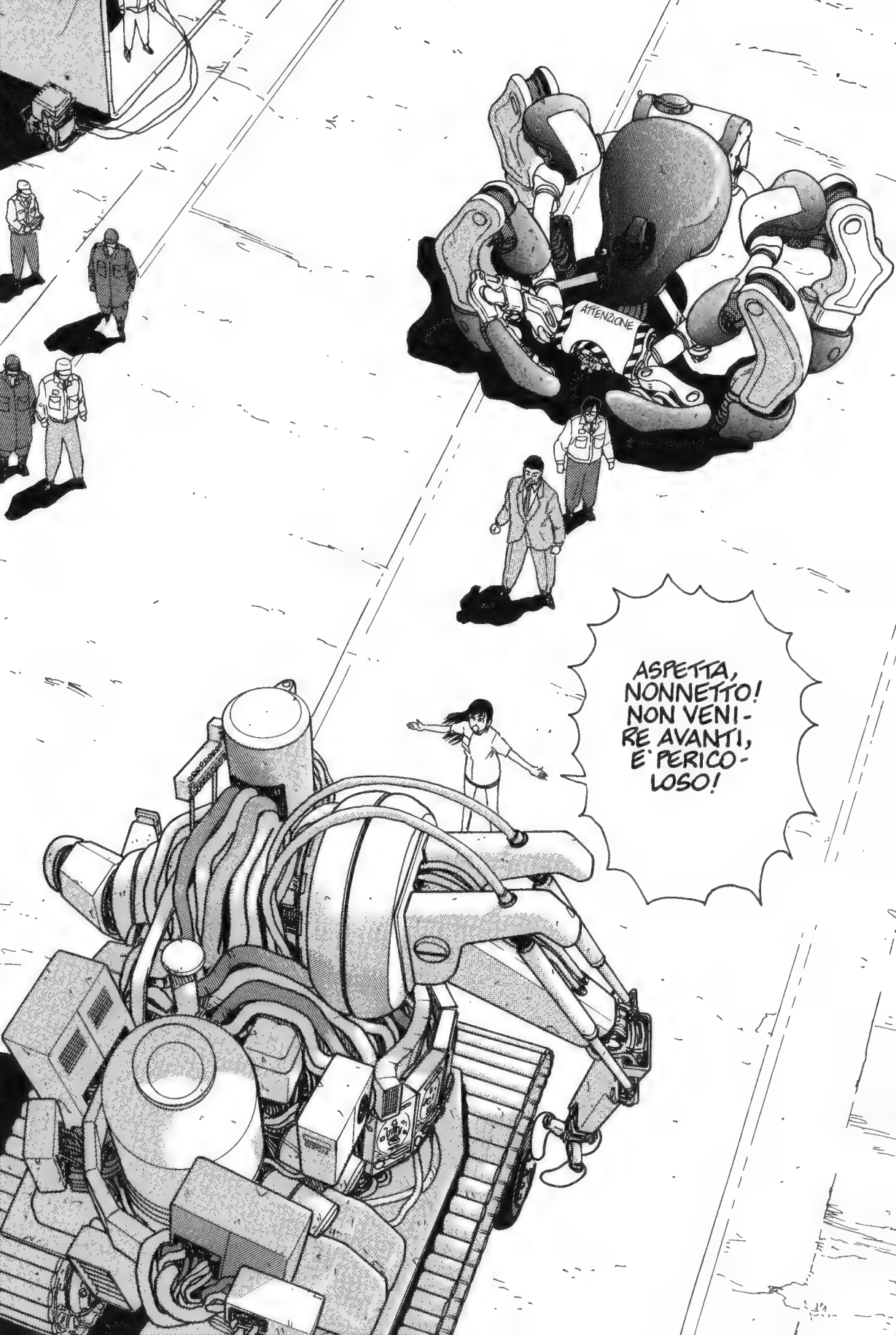
OOH!
NON E' POSSIBILE!
ANCHE TU STAI ASSORBENDO ENERGIE! TU HAI I MIEI STESSI POTERI!
FATAL FURY
FATAL FURY-GAME OVER-CONTINUA

ISSHUKU IPPAN

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

ALFA CONTRO ZETA

QUESTA È DAVVERO UN'OCCASIONE INSPERATA PER TESTARE LE ABILITÀ DI ALFA...

VEDRÀ CHE DIFFERENZA, IN CONFRONTO AL MODULO ZETA!

ATTENZIONE

ATTENZIONE
ASPETTA, NONNETTO! NON VENI-RE AVANTI, E' PERICO-LOSO!

HMMM

THUP
AH!
OH... OOHI...
SKRRRR
SKRRR
FATELO SMETTERE! IL NONNETTO È IN PERICOLO!

SHUMP
SHUMP
SHUMP
SHRR
KMP
BIP
ZETA... STA INCORPORANDO ANCHE ALFA!
SKRAP SKRAP
KRRRNK
NON SOTTOVALUTARE IL MINISTERO DELLA SANITÀ, CATORCIO!
NON PUOI FARE QUESTO A UN ROBOT DA COMBATTIMENTO CREATO PER L'ESERCITO!
TOGLITI DI MEZZO, TU!
CHAK CHAK

SWISSH
SLICK
SLICK
WRRHRHR
WRRROH
NONNETTO...
UFFA! TI HO DETTO DI LASCIAR FARE A ME!
IDIOTA! QUEL CAVO DEVE STARE QUI... BENE, SIAMO COLLEGATI!
CHAK
WHIRRR

SWIN
SWIN

AAH!
COS... ?!
ODDIO!

CLICK
OH!
COSA...

MI SENTE, SIGNORINA?

NON E' ANCORA ARRIVATO AL MARE?
PARE CHE STIA FATICANDO UN PO' PIU' DEL DOVUTO ...O SBAGLIO?

...IL ROBOT... E IL NONNETTO...

...AH...CHE INVIDIA QUEL VECCHIO RUBACUORI...
HARUKO! QUELLO SCEMO DI MAEDA STA ARRIVANDO DA TE! PENSACI TU!

BATT
BATT
BATT

HARUKO!!

BATT
BATT

BATT BATT
AVREBBE-RO IMPO-STO IL SI-LENZIO STAMPA!

DEVO ELIMI-NARE SUBITO IL MODULO DIFETTOSO!
WHIRR

OH!
WHRRRR

BIP
SKLA KLA KLAK
GWRAA
KTUMP
KRASH

SKRR

ABBIAMO UN PROBLEMA! NON RIUSCIAMO PIU' A INVIARE I DATI AD ALFA!
COSA !?

CHAK
CHAK
SKZZT ZZZT
WHRR
MALEDIZIONE!

WHRRRR
WHRRRR

NONNETTO!

SMETTILA! E' PERICOLOSO!

BRUTTO BASTARDO! PER TE UNA VITA UMANA NON SIGNIFICA PROPRIO NULLA, VERO? PORTA' VIA QUELL' ORRORE DI ALFA!
COSA?

PERCHE' NON RESTA A GUARDARE COME VANNO LE COSE SENZA FARE TANTE STORIE?
VEDO CHE ANCHE LEI E' INVECCHIATO, SIGNOR TERADA! GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON CI RESTA ALTRO CHE AFFIDARCI ALLA SORTE...

CHE...

STHUD

ZRRR

KRASH

WHUP WHUP

MA... COSA STA FACENDO ALFA?!

ATTENZIONE

RRRR

ATTENZIONE

AAAAH!

TESORO,... QUANDO SAREMO USCITI DA QUI PO-TRAI VEDERE IL MARE...

WHUP WHUP WHUP

ATTEN-
TA!
SKRRRR
ANDIAMO
VIA! QUELLI
CI TRAVOL-
GONO!
IL NON-
NETTO...
È LÀ
DENTRO!

CRAK
NON-
NETTO
!
WHMMM
KONK
ATTENZIONE

WHIRRRR
SPRZZZZ
GLOB
GLOB GLOB
?
WHIRRRR
ATTENZIONE
SGUISH
SGUISH
SPLOSH
STA SCIVOLANDO...
MA QUELLA... È L'ACQUA INSAPONATA PER IL BAGNO!
RRRH
ATTENZIONE
PSHUFF
BROOK
BROKK

K'LAKLANK
KCHING KCHING

SGRINK
SGRINK
GNIIKK

RRRHH
UGH... MA CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO LÀ DENTRO ?!
COUGH COUGH

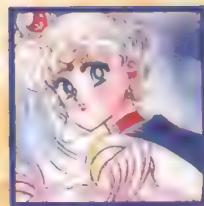
FSSSSSH
CHE FINE HA FATTO IL NONNETTO !?
KLUMP
FSHUMP
WLASH
SWISH
RRRRR
ATTENZIONE

CRAK
AAH!
VIA DI QUI!
KRRRRHO
HASEGAWA! COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO?! IL COMPUTER DI ALFA E' COMPLETAMENTE FUORI CONTROLLO!
ZED 8 - CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno III - Numero 35 - Inserto

Edizioni Star Comics Strada Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) **Direttore Responsabile** Giovanni Bovini **Redazione** Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi **Hanno collaborato** Keiko Ichiguchi, il Kappa, Cedric Littardi, Nicola Roffo, Filippo Sandri, Simona Stanzani

lunedì 15 maggio 1995

Arriva in Italia il serial animato di Sailormoon: oggi i gadget e a giugno il mensile a fumetti !

Sailormoon e le altre

© Takeuchi/Kodansha.

SERVIZIO A PAGINA 114

Siamo nel 1992, e dando un'occhiata ai vari cartoni animati televisivi trasmessi in questo periodo in Giappone vediamo che la scarsità di idee e il riciclo di vecchie serie messe a nuovo (vedi *Uchu no Kishi Tekkaman Blade* o *Chodendo Robot Tetsujin 28 Go FX*) imperversano sui teleschermi. Ma qualcosa si sta muovendo. Il 7 marzo compare sui teleschermi della TV Asahi un nuovo serial che di lì a poco avrebbe fatto molto parlare di sé: **Bishojo Senshi Sailormoon** (Sailormoon, la bellissima ragazza guerriera), prodotto dalla Toei Animation. Agli occhi degli spettatori si presenta quindi una nuova serie dagli spunti interessanti. **Sailormoon** viene concepita per un pubblico di ragazzine quattordicenni (non per nulla le protagoniste della storia hanno questa età) ed anche il fumetto, iniziato contemporaneamente alla serie televisiva, viene pubblicato sulla rivista "Nakayoshi" (edita da Kodansha) espressamente rivolta a quella fascia di pubblico. Per alcune caratteristiche si può quindi definire **Sailormoon** uno *shojo manga* a tutti gli effetti, ovvero un fumetto per ragazze, ma il lettore si trova di fronte a nuovi elementi che non sono propri degli *shojo manga*. Infatti, oltre a contenere diverse scene comiche, la storia è ricca di azione e combattimenti, caratteristiche più consone ai ragazzi. Anche il pubblico maschile si avvicina ben presto a questa serie e soprattutto gli anime fan le si affezionano subito. Il successo è quindi immediato: già dai primi giorni dopo la messa in onda i gadget e i giocattoli vanno letteralmente a ruba, per non parlare del fumetto, che fa la fortuna dell'autrice Naoko Takeuchi e della casa editrice Kodansha. La serie televisiva è prodotta dalla famosa Toei Animation, il cui staff riesce a fare di ogni produzione un successo. La caratterizzazione grafica dei personaggi è affidata all'abile Kazuko Tadano, famosa per i disegni di *Chojuu Kishin Dancougar* e per essere stata la direttrice artistica di *Saint Seiya* (*I Cavalieri dello Zodiaco*). La supervisione artistica è invece affidata a Tadao Kubota (*Sangokushi* e *Kamui no Ken*); il tutto è sapientemente rifinito dalle abili mani di decine di animatori e coloristi. La sceneggiatura, invece, è realizzata dall'autrice del fumetto Naoko Takeuchi, che riesce sapientemente a mantenere vivo l'interesse differenziandola dal fumetto e inserendo qua e là nuovi spunti interessanti. Il fumetto presenta comunque solo le fasi salienti della storia, mentre la versione animata viene arricchita dalla presenza di molti episodi autoconclusivi che esulano dal contesto principale. Dal punto di vista tecnico la serie è ben realizzata, nonostante alcune sequenze (in particolare le trasformazioni) vengano ripetute a ogni episodio; ma dopotutto i tempi di realizzazione di una produzione televisiva sono molto limitati e il riciclo è una pratica a cui si ricorre comunemente. Grande importanza è stata data alla scelta dei doppiatori: le voci dei personaggi sono ben caratterizzate grazie anche alla presenza di interpreti ormai affermati come Kotono Mitsuishi (Asuka Sugo in *Cyber Formula*) nella parte di Usagi, Aya Hisagawa (Skuld di *Aa! Megamisama*) nella parte di Ami e Toru Furuya (Amuro Rei in *Gundam* e Seiya in *Saint Seiya*) nella parte di Mamoru Chiba.

SAILORMOON Serie

a cura di Andrea Pietroni e Filippo Sandri

Bishojo Senshi Sailormoon

(Episodi 1-46) - Trasmessa dal 7/3/1992 al 27/2/1993

Usagi Tsukino è una simpatica quanto pasticciona quattordicenne, pigra e non particolarmente brillante negli studi. Un pomeriggio la gattina nera che Usagi aveva salvato da un gruppo di monelli entra dalla finestra e la saluta. La ragazza rimane allibita, ma la gatta, di nome Luna, la informa di averla scelta per vestire i panni di Sailormoon, guerriera del bene, e per difendere la Terra dagli attacchi del Dark Kingdom, guidato dalla crudele Queen Beryl. Costei, assieme ai suoi sottoposti Jadeite, Nephrite, Zoisite e Kunzite, vuole carpire agli esseri umani tutta la loro energia vitale, per risvegliare Queen Metallia, grande sovrana del regno oscuro, che giace profondamente addormentata da secoli. A Usagi viene inoltre affidato il compito di ritrovare la principessa della Luna, l'unica in grado di fermare definitivamente l'avanzata del male. L'occasione di provare i nuovi poteri non tarda a venire: Usagi deve presto correre in aiuto dell'amica Naru minacciata da un terribile mostro. Con la trasformazione in Sailormoon e con le parole «Ai to seigi no sailor fuku bishojo senshi Sailormoon. Tsuki ni kawatte oshiokyo!» (Sono Sailormoon la bellissima guerriera con la marinaretta, portatrice di amore e giustizia. Ti punirò in nome della Luna!) ha inizio la prima delle tante battaglie contro le forze del male. Nel corso della sua lotta Usagi viene affiancata da alcune amiche: Ami Mizuno (Sailormercury), Rei Hino (Sailormars) e Makoto Kino (Sailorjupiter). In seguito si aggregano al gruppo anche Minako Aino (Sailorvenus), conosciuta con il nome di Sailor V, e il gatto parlante Artemis che le ha donato i suoi poteri. Le cinque guerriere sono inoltre alla ricerca del *Maboroshi no Ginzuisho* (Cristallo d'Argento Illusorio), un Cristallo depositario di un grandissimo potere ricercato anche da Queen Beryl e da Tuxedo Kamen, misterioso individuo mascherato che più volte è intervenuto in aiuto delle cinque ragazze e di cui Usagi si innamora a prima vista. Questi, identità segreta di Mamoru Chiba, non conosce esattamente il motivo per cui sia alla ricerca del Cristallo, ma è convinto di riuscire a ricordare grazie alla pietra il proprio passato e di riuscire a comprendere i misteriosi sogni che lo tormentano tutte le notti. Nel corso della loro ricerca le cinque eroine scoprono che il Cristallo è stato scomposto in 7 frammenti, che vengono recuperati in parte dai generali di Queen Beryl, in parte dalle Sailor guerriere stesse e da Tuxedo Kamen. Grazie a una trappola, però, Zoisite riesce a impossessarsi di tutti e sette i frammenti e a catturare Mamoru e Usagi. Messa alle strette, la ragazza è costretta a trasformarsi in Sailormoon davanti agli occhi increduli di Mamoru, che a sua volta assume le sembianze di Tuxedo Kamen. L'uomo mascherato viene però colpito alle spalle da Zoisite e sviene fra le braccia di Sailormoon. La ragazza non può trattenere le lacrime che, fungendo da catalizzatore, attirano i 7 frammenti che si uniscono dando origine al Cristallo d'Argento. I poteri di questo provocano una nuova trasformazione: Usagi è ora consapevole di essere in realtà la reincarnazione di Princess Serenity, antica principessa di Silver Millennium, regno situato sulla superficie lunare. Anche Mamoru, alias Tuxedo Kamen, altri non è che Endymion, principe terrestre e suo antico amore. Immediatamente, però, il ragazzo viene rapito da Kunzite e portato nelle profondità del Dark Kingdom, dove subisce un condizionamento mentale e si unisce alle forze del male. Durante l'ennesimo combattimento le cinque guerriere, avvolte da una forza misteriosa, vengono trasportate sulla Luna, proprio fra le rovine del reame di Silver Millenium. Qui appare loro lo spirito di Queen Serenity, che rivela loro la storia del regno: una volta il regno lunare di Silver Millennium era pacifico e prosperoso, e grazie al potere del Cristallo d'Argento che custodiva era garante della pace nell'universo. Una triste sera, durante un ballo a corte, il principe Endymion informò preoccupato la principessa Serenity del pericolo rappresentato dal popolo terrestre che, soggiogato dalla crudeltà di Queen Metallia e guidato da Queen Beryl, era sul punto di attaccare il pacifico regno. Le Sailor guerriere tentarono di respingere l'attacco di Metallia, ma vennero sopraffatte dal potere malvagio della regina che le uccise. La stessa sorte toccò anche a Princess Serenity e a Endymion, che rifiutò la proposta fattagli da Beryl di affiancarla nel governo del malvagio impero che stava per nascere. Di fronte a questa tragedia la regina Serenity, madre della principessa Serenity, decise di utilizzare il Cristallo d'Argento anche se ciò le sarebbe costata la vita e, grazie al potere così sprigionato, sconfisse la malvagia entità relegandola in un limbo. Prima di morire decise inoltre di inviare sulla Terra il Cristallo, lo spirito della figlia, di Endymion e di tutte le Sailor guerriere. Anche i due gatti Luna e Artemis vennero inviati sulla Terra ibernati con il compito, una volta risvegliatisi, di ritrovare la principessa e di assicurarsi che il male non dominasse mai sul mondo. Terminato il racconto la regina scompare, e le cinque guerriere si ritrovano nuovamente sulla Terra, decise più che mai a sconfiggere definitivamente il Dark Kingdom. Partono

Tutte le immagini che illustrano questo dossier sono

[illegible]
[illegible] Qui le ragazze si trovano a combattere contro cinque letali nemiche e, una ad una, le Sailor combattenti sacrificano la vita per permettere a Sailormoon di giungere illesa alla battaglia decisiva contro la regina Metallia. Raggiunto il cuore del regno oscuro Sailormoon viene accolta da Endymion, che ancora sotto l'influsso di Beryl tenta di ucciderla: solo il contatto con il carillon che lui stesso le aveva donato riconduce il ragazzo alla realtà. Beryl allora si scaglia contro la ragazza, ma colpisce Endymion, venendo a sua volta ferita. Nel frattempo, svegliatasi dal suo sonno, Metallia interviene e si fonde con Beryl accrescendone il potere. Questa, ora forte più che mai, imprigiona in un feretro di Cristallo Sailormoon, che però si libera trasformandosi in Serenity. Con un ultimo gesto la principessa attiva il potere del Cristallo d'Argento e grazie anche al potere degli spiriti delle Sailor guerriere, disintegra Beryl creando un enorme sfera di energia. In punto di morte Princess Serenity esprime il desiderio che tutto torni come una volta, prima che la sua battaglia contro le forze del male avesse inizio. Usagi si risveglia nel suo letto urlando che è in ritardo per la scuola: la vita ha ripreso il suo corso come se nulla fosse accaduto.

Bishojo Senshi Sailormoon R

(Ribbon) - Parte I
(Episodi 47-59)
Trasmessa dal 6/3/1993 al 19/6/1993

E' passato ormai qualche tempo da quando il Dark Kigdom è stato sconfitto. Usagi e le nostre amiche non conservano più il ricordo di quei giorni e la loro vita continua normalmente. Una sera una meteorite oltrepassa indenne l'atmosfera e precipita su Tokyo. Dal suo interno escono due giovani alieni, Ail e An (pronunciati all'inglese e letti uno di seguito all'altro si ottiene la parola Alien, pronuncia eilien, ovvero alieno), che appena arrivati si materializzano all'interno di un appartamento vuoto prendendone possesso. Il giorno seguente nella scuola di Usagi vengono presentati due nuovi alunni, i fratelli Seijuro e Natsumi Ginga, che altro non sono che i due alieni con sembianze umane. I due sono legati ad un enorme pianta, che fornisce loro l'energia per sopravvivere ma ha bisogno di essere di tanto in tanto ricaricata. Ail e An decidono perciò di sfruttare l'energia degli esseri umani. Un primo mostro creato dai due comincia così la sua opera. Luna e Artemis, consci ormai del pericolo, non possono fare altro che risvegliare in Usagi i ricordi sopiti e fare tornare in scena Sailormoon. Ha così inizio una nuova battaglia in difesa del genere umano alla quale si uniranno anche le altre Sailor guerriere, risvegliate anch'esse dai poteri di Luna. Durante la lotta uno dei mostri riesce a imprigionare le guerriere e a distruggere la spilla che contiene il Cristallo d'Argento che Usagi porta al petto. Usagi sembra ormai sul punto di soccombere quando una luce accecante l'avvolge e la conduce al cospetto dello spirito di Queen Serenity. Costei l'ha richiamata a sé per farle dono di una nuova spilla, ma per renderla più potente le dona anche lo Scettro Lunare con il quale può meglio contrastare il nemico. Le nostre amiche vengono spesso aiutate da Tsukikage no Knight (il cavaliere dell'ombra lunare), un misterioso personaggio mascherato e abbigliato come un principe arabo il cui comportamento ricorda quello di Tuxedo Kamen. Gli alieni si rivelano però tutt'altro che esseri freddi e senza cuore: col passare del tempo si rendono conto di provare sentimenti come qualsiasi essere umano, arrivando addirittura a innamorarsi degli stessi Mamoru e Usagi. Mentre Usagi e Mamoru sono ospiti a casa di Seijuro e Natsumi quest'ultima, gelosa di Usagi, la rinchiude nella stanza dove si trova la pianta extraterrestre che, risvegliatasi, comincia a crescere e invadere l'intero palazzo. Per fermare il mostro arrivano ben presto le Sailor guerriere e Usagi, che trasformandosi in Sailormoon davanti a tutti rivela la sua identità. Lo scontro si rivela però più arduo del previsto, e Mamoru viene colpito mortalmente davanti agli occhi di Sailormoon; nella battaglia anche la giovane aliena viene ferita gravemente e, mentre il fratello è impegnato a soccorrerla, la pianta inizia a parlare e racconta la propria storia: molti [illegible]
[illegible] in pace e armonia; col passare del tempo però queste creature si erano fatte sopraffare dai sentimenti, in particolare l'odio. Disgustata da questo comportamento l'essere decise di abbandonare il pianeta natale e di vagare nello spazio: proprio durante questo viaggio nacquero Ail e An. Terminato il racconto la pianta chiede a Sailormoon di essere distrutta attraverso il potere del suo amore, e la ragazza esaudisce il suo desiderio. Scongiurato definitivamente il pericolo Tsukikage no Knight si mostra a Sailormoon, rivelandosi lo spirito sopito di Mamoru che, assolto al compito di proteggerla, rientra nel corpo senza vita del ragazzo rianimandolo e restituendogli i ricordi. Nel frattempo Ail e An, scoperto un germoglio della pianta, lo raccolgono e decidono di tornare nello spazio, dopo avere salutato amichevolmente i nostri eroi.

Bishojo Senshi Sailormoon R

(Ribbon) - Parte II
(Episodi 60-89)
Trasmessa dal 26/6/1993 al 5/3/1994

La tranquillità nei nostri amici viene però turbata dall'arrivo di Chibiusa, una piccola peste di 6 anni giunta dal futuro per cercare l'aiuto di Sailormoon. La madre della bambina, regina di Crystal Tokyo, versa in gravi condizioni: tutto il regno è stato messo a ferro e fuoco da nemici chiamati Black Moon e guidati da Wisman (lo stesso nemico che le Sailor guerriere stanno attualmente affrontando). La bambina, che possiede la chiave per aprire il varco

[illegible] con-
duce Usagi e Mamoru a Crystal Tokyo. Lì i nostri eroi fanno la conoscenza di Sailorpluto, ultima Sailor combattente superstite e custode del tempo, e si dirigono verso Crystal Palace, il palazzo reale. Di fronte alla tomba di cristallo dove giace Neo Queen Serenity e all'eterea figura di King Endymion Chibiusa conferma il sospetto dei due ragazzi: la bambina è in realtà la loro futura figlia e colei che giace immobile nel feretro è la stessa Usagi. King Endymion, ridotto ormai a una figura evanescente narra ai due ragazzi che la Terra del futuro è stata attaccata e le forze del bene sconfitte dal pianeta Nemesis, un'entità vivente che per raggiungere i suoi scopi sfrutta l'operato di alcuni esseri umani soggiogati al suo potere. Mentre il re termina il suo racconto Chibiusa cade in una trappola tesale da Wisman e, a causa di un sortilegio, diventa adulta e si trasforma nella crudele Black Lady. Forte del suo nuovo potere la ragazza si impossessa di Mamoru e ottiene tramite lui lo Scettro e il Cristallo d'Argento; arriva però Sailorpluto che grazie al suo potere congela il tempo e permette a Sailormoon di rimpossessarsi delle proprie armi, morendo nell'intento. La vista della morte dell'amica libera dal maleficio Chibiusa che, tornata bambina, viene trasformata in Sailorchibimoon dal potere del Cristallo d'Argento del futuro. Non c'è più tempo da perdere: bisogna distruggere Nemesis. Sailormoon e Mamoru, seguiti da Sailorchibimoon (inviata in loro aiuto dalla stessa Neo Queen Serenity risvegliatasi dal coma), si ritrovano nello spazio di fronte all'entità nemica: madre e figlia uniscono così le forze e la distruggono definitivamente.

Bishojo Senshi Sailormoon S

(Super) - (dall'episodio 89 in avanti).
Trasmessa dal 12/3/1994

Tornati nel presente, Chibiusa decide di rimanere assieme a Usagi. La vita riprende a scorrere tranquillamente quando cominciano a manifestarsi strani fenomeni: alcuni alunni della "Mugen Gakuen", una scuola molto esclusiva, si rivelano posseduti da entità maligne che vengono sconfitte dalle Sailor guerriere. I nuovi nemici si rivelano così essere i Death Busters: alla loro guida c'è il professor Tomoe, che brama di impossessarsi del Cristallo d'Argento per risvegliare il potere di un'oscura entità malvagia decisa a portare morte e distruzione sulla faccia della Terra. Usagi e le sue amiche fanno inoltre la conoscenza della deliziosa Michiru Kaiou e dello sportivo Haruka Tenou, iscritti anch'essi alla scuola, giudicandoli però decisamente misteriosi. Nel corso dei molteplici combattimenti le Sailor guerriere si rendono conto di essere spiate dai due nuovi amici, che si rivelano essere due nuove Sailor combattenti (Sailorneptune e Sailoruranus). Le due sono in possesso di due talismani che, uniti a un terzo custodito da Sailorpluto (incarnatasi in Setsuna Meiou) riusciranno a risvegliare Sailorsaturn perché combatta al loro fianco. Lo spirito della guerriera si trova in realtà nel corpo di Hotaru Tomoe, figlia proprio di quello scienziato votato al male e acerrimo nemico delle Sailor combattenti, posseduta però da uno spirito malvagio. Questa strappa a Chibiusa il suo Cristallo d'Argento (riducendola in fin di vita) e ne utilizza il potere per iniziare la sua opera di distruzione. Le tre guerriere utilizzano allora il potere dei loro talismani, che assieme all'aiuto dello spirito di tutte le Sailor guerriere riesce a liberare Hotaru dall'influenza dello spirito maligno, che rimane allo scoperto. Usagi, ricorrendo al potere del Calice Leggendario (richiamato [illegible] dal potere dell'amore di Usagi, Mamoru e Chibiusa), si trasforma in Super Sailormoon e assieme a Chibiusa - che viene trasformata in Super Sailorchibimoon - scaglia il suo attacco contro il malvagio essere. L'attacco si rivela però insufficiente: Super Sailormoon decide allora di sacrificare la propria vita, e usa il potere del Cristallo d'Argento unito al Calice Leggendario scomparendo nel nulla. A questo punto l'energia dei tre talismani risveglia lo spirito di Sailorsaturn che grazie al suo potere paralizza il malvagio e lo scaglia attraverso il portale del tempo aperto da Sailorpluto. Sailormoon ricompare allora nelle sembianze di Neo Queen Serenity riportando il caos alla normalità. Sailoruranus, Sailorneptune e Sailorpluto scompaiono portando con loro Sailorsaturn [illegible].

In Giappone è iniziata da poco la programmazione televisiva della quarta serie dal titolo **Bishojo Senshi Sailormoon SS** (Supers) nella quale le Sailor guerriere combattono contro il Dead Moon Circus.

Sailormoon R The Movie

In occasione di una splendida giornata di sole Mamoru, Usagi, Chibiusa e le loro quattro amiche decidono di organizzare una gita al giardino botanico. I nostri amici si stanno divertendo quando improvvisamente l'atmosfera diventa irreale: comincia a cadere una pioggia di petali e come dal nulla compare un ragazzo slanciato ed affascinante che si dirige verso Mamoru. Questi, inizialmente smarrito, riconosce nel giovane Fiore, un bambino che diversi anni prima lui stesso aveva soccorso e di cui era diventato amico durante una degenza in ospedale. Fiore, che in realtà era un alieno proveniente dallo spazio profondo, è tornato sulla Terra e chiede a Mamoru di andare con lui. Ma l'arrivo di Usagi, che abbraccia il fidanzato, irrita il misterioso ragazzo che scompare dopo averla colpita violentemente . Tornati a casa i ragazzi apprendono dal telegiornale che un asteroide è in orbita intorno alla Terra e si interrogano sulla sua provenienza e sugli effetti di un'eventuale collisione con il nostro pianeta. La mattina seguente, mentre le cinque amiche stanno dirigendosi verso la scuola, Rei percepisce la presenza di un'entità malvagia. Voltato l'angolo le ragazze si imbattono in una folla di zombi che le circonda, ma riescono a salvarsi grazie all'esorcismo della giovane sacerdotessa. Ami, grazie al suo computer, individua un fiore, generato da una spora aliena precipitata nottetempo, ma questo, una volta scoperto, si trasforma in un terribile mostro che le si lancia contro. Trasformatesi in Sailor Senshi le ragazze respingono il suo attacco, ma vengono sopraffatte da Fiore, comparso dal nulla. In loro aiuto giunge però Tuxedo Kamen: Fiore, riconosciuto in lui il vecchio amico, dopo un attimo di esitazione si riprende e scaglia il colpo di grazia su Sailormoon. Tuxedo Kamen si interpone per difendere l'amata e viene colpito mortalmente. L'alieno allora, sconvolto per l'accaduto, rapisce l'amico e lo conduce nel suo regno per poterlo curare, ma giura vendetta nei confronti di Usagi. Rifugiatesi in un luogo sicuro le Sailor guerriere decidono di sconfiggere Fiore e di recuperare l'amico, si teletrasportano così sulla superficie dell'asteroide, dove vengono accolte da una miriade di creature aliene decise a distruggerle. Le cinque guerriere combattono strenuamente facendo uso dei loro poteri ma Fiore, intervenuto nuovamente, le imprigiona. Solo Sailormoon, riuscita a sfuggire al suo attacco, è ancora libera, ma si arrende alla minaccia di morte per le sue amiche. Fiore rivela ora i suoi piani: quando l'asteroide si sarà avvicinato sufficientemente alla superficie terrestre lascerà cadere una pioggia di spore che invaderanno e colonizzeranno la Terra, sterminando tutti gli esseri umani. Solo Mamoru sopravviverà, salvato da Fiore stesso. Sailormoon si offre in sacrificio al posto delle compagne e il ragazzo, colpito dall'amore dimostrato, esita un istante, ma viene subito ricondizionato da Xenian, il piccolo fiore alieno dalle sembianze femminili che porta all'occhiello e che lo plagia costringendolo ad attaccare. Nel frattempo Tuxedo Kamen, riuscito a liberarsi, corre in aiuto dell'amata ormai privata di tutta la sua energia e colpisce al cuore Fiore con una rosa, liberandola definitivamente. Usagi è ora decisa a sacrificare il Cristallo d'Argento, fonte dei suoi poteri e della sua vita stessa, pur di salvare il mondo dalla distruzione, ma Fiore tenta di strapparle il medaglione che porta sul petto, facendole perdere i poteri. Usagi non cede e continua a opporre una disperata resistenza: la forza del suo amore, materializzata grazie al potere del cristallo, riesce a distruggere la crudele Xenian e a liberare la mente dell'innocente Fiore, che sparisce tra mille scintille. Il planetoide prosegue però la sua marcia in rotta di collisione con la Terra. Sotto gli occhi commossi delle amiche, riacquistata l'identità di Principessa Serenity, Usagi sprigiona tutta l'energia del proprio gioiello allo scopo di deviare l'asteroide e, grazie anche al sostegno di Mamoru (trasformatosi in Endymion) e all'aiuto dei poteri delle guerriere Sailor, riesce nell'intento, perdendo però la vita. Il pericolo è scongiurato ma i superstiti piangono la morte della loro bella principessa. In particolare Endymion, disperato per la sorte dell'amata, sorregge il corpo esanime di Serenity quando, come in sogno, appare Fiore, che gli porge in dono il Fiore della Vita. Le labbra di Mamoru sfiorano allora quelle di Usagi, resuscitandola tra le lacrime delle amiche. Il film, realizzato per il mercato cinematografico, abbandona quasi totalmente la vena umoristica e scanzonata della serie televisiva e mira a creare atmosfere più epiche e drammatiche. Più volte vengono affrontati i rapporti di amicizia che legano le quattro ragazze a Usagi, e i flashback inseriti forniscono nuovi elementi per delineare le personalità di ciascun personaggio. Dal punto di vista tecnico la pellicola può considerarsi nella media: senza mai toccare picchi di qualità si mantiene però ugualmente al di sopra dello standard televisivo, e vanta addirittura una sequenza completamente realizzata in computer graphic. Particolarmente azzeccato l'accompagnamento musicale è composto da Takanori Arisawa, già autore della colonna sonora delle serie televisive, mentre il character design è opera di Kazuko Tadano.

Sailormoon S
Kaguya Hime no Koibito
(Sailormoon S - L'amante della Principessa Kaguya)

E' il primo dicembre, in una fredda mattina nevosa Luna esce di casa per fare una passeggiata. Assorta nei suoi pensieri è facile preda di un gruppo di ragazzini che la catturano e le coprono con un cerotto la luna che ha sulla fronte. La gattina disorientata prosegue il suo cammino e non si accorge del sopraggiungere di una macchina. La tragedia sembra ormai inevitabile quando un giova- [illegible] (che in giapponese significa "colui che vuole volare nello spazio") un astronomo ricercatore che la porta nel proprio laboratorio e le medica la zampa ferita. Il ragazzo sta compiendo alcuni studi su [illegible] Kaguya, e mentre è impegnato a prendersi cura di Luna viene convocato a una importante riunione. Lasciata sola la gattina deci- [illegible] [illegible] cinando minacciosamente alla Terra e la sua traiettoria indica che andrà a schiantarsi sulla superficie del nostro pianeta. Luna, spaventata, corre allora ad avvertire Usagi e le altre Sailor guerriere dell'imminente catastrofe. Il giorno seguente la gattina torna da Kakeru e lo trova intento ad analizzare un frammento cristallino della cometa che sta stranamente aumentando di dimensioni. Una volta ritornata a casa Luna appare triste e pensierosa, non dice una parola e si comporta stranamente: un giorno, vedendo Usagi e Mamoru baciarsi, le viene spontaneo chiederle che sapore abbiano i baci. Usagi, fattasi una sonora risata, le risponde che hanno un sapore dolce. Ormai non ci sono dubbi: Luna si è innamorata. Nei giorni seguenti Kakeru incontra Himeko Nayotake, amica e collega, con la quale fino da piccolo ha condiviso la passione per i viaggi spaziali. Già allora i due si erano ripromessi di diventare astronauti e di riuscire a vedere sorgere l'alba dallo spazio. Purtroppo però una brutta malattia cardiaca aveva impedito a Kakeru di [illegible] dalla NASA per partecipare al prossimo lancio dello Shuttle. La ragazza parte quindi alla volta degli Stati Uniti per seguire un corso di preparazione, ma viene raggiunta ben presto da Kakeru e da [illegible] l'aereo. Una volta a destinazione, però, Kakeru ha un malore che lo costringe a fare ritorno a Tokyo. Una sera il ragazzo nota che il cristallo sta prendendo le fattezze di una donna, ma ha un nuovo attacco e viene ricoverato in ospedale. La notte seguente, annunciata dalla neve e fredda come il ghiaccio, appare a Kakeru una figura femminile che si presenta con il nome di Snow Kaguya e che lo invita ad andare con lei per non essere più solo. Luna accortasi del pericolo, chiama Usagi che, trasformata in Sailormoon, mette in fuga la misteriosa donna glaciale. Finalmente è tutto chiaro: la cometa è il regno di Snow Kaguya e il cristallo [illegible] no quindi distruggere il nemico senza perdere tempo. Himeko intanto si reca a trovare Kakeru e lo informa di dover tornare in America poiché è stata fissata la data di partenza della missione spaziale atta a deviare il cammino della cometa. La ragazza promette però al giovane che penserà a lui durante tutto il viaggio nello spazio, e i due si salutano con un tenero e lungo bacio. Luna che ha assistito alla scena, si rende conto che il suo amore per Kakeru non sarà mai ricambiato e fugge via con un unico desiderio nella mente: diventare un essere umano. La principessa Snow Kaguya nel frattempo ha raggiunto il massimo livello di potere, e inizia ad attaccare la città facendola piombare in un inferno di [illegible] te si reca da Kakeru con l'intento di rapirlo e di costringerlo a dividere con lei il dominio della Terra e dell'intero universo. Le Sailor guerriere, avvertito il pericolo, si oppongono ai piani della malvagia donna, ma si imbattono nelle sue guardie, le Snow Dancer; per poterla sconfiggere definitivamente Sailormoon deve attingere l'energia dal cristallo d'argento e dal calice leggendario trasformandosi in Super Sailormoon. Nello spazio, intanto, lo Shuttle con a bordo Himeko sta per raggiungere la cometa, quando all'improvviso, una luce accecante avvolge tutto. Super Sailormoon ha sconfitto con il [illegible] zione della cometa. Sulla Terra Kakeru, ormai in fin di vita, ha come unica consolazione la presenza di Luna, che lo ha assistito per [illegible] de a Super Sailormoon di fare uno speciale regalo di Natale alla gattina: trasformarla in un essere umano. Super Sailormoon, con- [illegible] il desiderio della bambina. Luna si risveglia trasformata in una gio- [illegible] [illegible] Il ragazzo capisce che la fanciulla altri non è che Luna, ma prima che possa aprire bocca lei lo bacia e gli raccomanda di guarire e di stare sempre accanto a Himeko. L'incantesimo finisce e Kakeru apre gli occhi, ma Luna, tornata a essere una gatta, ha già fatto ritorno a casa, dove viene accolta da [illegible] lando fuori dalla porta.

Il film ci mostra la gattina Luna come protagonista della storia, ne delinea meglio il carattere, contrariamente a quanto si è visto nella serie, nella quale ricopriva un ruolo di secondo piano. Tratta da questa pellicola è stata realizzata anche una versione a fumetti disegnata dalla stessa Naoko Takeuchi e uscita nelle librerie qualche giorno dopo l'anteprima cinematografica.

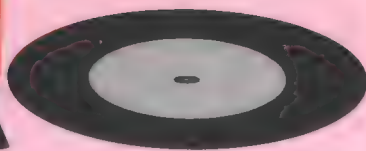
LEGGENDO LEGGENDE

a cura di Andrea Baricordi

Nonostante possa sembrare strano, anche dietro l'idea di base di **Sailormoon** si nasconde un po' di tradizione giapponese.

Tralasciando l'arrivo delle colleghe della protagonista (che tutte insieme formano un quadretto 'planetario' piuttosto ben assortito) il tutto inizia, se ricordate bene, da una ragazzina con lunghissimi codini da noi chiamata Bunny. Per una volta l'adattamento italiano del nome della protagonista è stato fatto tenendo conto dei consigli della casa di produzione originale nipponica, che è riuscita a ottenere l'uniformità in tutta Europa. Bunny (ovvero *coniglietto*) è la traduzione letterale di Usagi, il nome che la nostra eroina lunare ha in patria nella sua serie animata. Ma il nome e il cognome insieme - cioè Usagi Tsukino - hanno il potere di suscitare nella mente dei giapponesi un'immagine molto particolare, che ricorda loro un periodo dell'anno particolarmente lieto, simile al nostro Natale. Se infatti li leggiamo nell'ordine in cui i giapponesi preferiscono presentarsi (prima il cognome e poi il nome) otteniamo Tsukino Usagi, che suona benissimo anche come *tsuki no usagi*, ovvero 'coniglio della Luna'. Ovviamente a noi occidentali questo nome non suscita nulla. Anzi, l'immagine che abbiamo di questo strano essere rasenta il fantascientifico, perciò non arriviamo certo a capire cosa possa esservi di tradizionale in un roditore selenita. E' presto detto. Guardando la Luna (così come in altre occasioni si fa con le nuvole) è possibile avere l'illusione ottica che i suoi crateri formino alcune immagini: per i giapponesi si tratta della buffa scena di un coniglio che batte il *mochi* nel pestello. Il mochi è un dolce tipico che viene preparato pestando del riso con un martellone di legno finché il tutto non si riduce a una pasta bianca che fila e fonde mentre la si mangia, infilata in uno stecchino come se fosse zucchero filato. Questo dolce viene preparato per ricordare il shogatsu, antica festività che ora si è trasformata nel Capodanno che conosciamo anche noi: in giapponese gennaio si dice *ichigatsu* (Prima Luna), e riflette parecchio il significato della ricorrenza originale. In quel periodo le famiglie vanno a salutare i propri defunti, pregano perché l'anno che sta per iniziare sia buono e - soprattutto - possono finalmente andare in vacanza. Ma come quel povero coniglietto sia capitato sulla Luna è tutta un'altra storia. Si dà il caso che, secondo un'antica leggenda giapponese, un vecchio pellegrino incontrò un giorno una scimmia, una volpe e una lepre. Il sant'uomo era veramente stremato per il lungo cammino, e l'avanzata età unita alle precarie condizioni di salute lo spinsero a chiedere un favore ai tre animali, ovvero di procurargli un po' di cibo mentre lui sostava per riposarsi. La scimmia, arrampicandosi sugli alberi, andò a recuperare frutti succosi e saporiti; la volpe usò l'astuzia e la sua abilità nella caccia per catturare un uccello da cucinare; la lepre, con estremo rammarico, tornò a mani vuote. Vedendo il vecchio molto triste credette erroneamente che questi intendesse rimproverarla. Fu così che, raccolti alcuni sterpi e foglie secche, accese un piccolo falò e ci si gettò dentro per offrire se stessa al vecchio. Il tragico ed eroico gesto della bestiola commosse tanto il vecchio pellegrino che decise di rivelare la propria identità: si trattava in realtà di una alta divinità, che raccolse i resti della povera lepre e li posò sulla Luna come eterna effige celebrante il sacrificio per solidarietà. L'immagine del leprotto lunare è stata spesso rappresentata nell'antichità sotto forma di particolari sculture chiamate netsuke, e una filastrocca per bambini spiega perché i conigli saltano: ovviamente per raggiungere il loro 'eroe' sulla Luna!

Una favoletta dedicata al coraggio e al sacrificio, dunque; e chi meglio di una come Sailormoon poteva incarnare questo tipo di ideali? E poi, con i suoi due lunghi codini biondi, ricorda parecchio le orecchie dell'eroico (ed eccessivamente premuroso) protagonista del racconto. Non trovate?

Una buffa scenetta tratta da **Dragon Ball** nr. 3 © BirdStudio e Shueisha

KARAOKE

SAILORMOON

a cura di **Andrea Pietroni**

Visto l'ampio spazio dedicato a **Sailormoon** in questo numero mi sembrava giusto dedicare alle Sailor guerriere anche questa rubrica. Si tratta comunque solo di un primo appuntamento con questa serie, visti gli innumerevoli compact disc pubblicati. Per ora, quindi, comincerò con quelli dedicati alla prima serie.

Sailormoon Ongaku Shu (Sailormoon raccolta musicale, codice **COCC-9896**) è il primo compact e contiene 11 brani per la durata di circa 70 minuti. In questo disco sono contenute le musiche che fanno da colonna sonora alla serie e due pezzi cantati, che sono le sigle di testa e di coda. Essendo una colonna sonora, ogni brano è studiato per sottolineare gli eventi del cartone animato: si passa quindi da brani allegri o malinconici che evidenziano le scene di vita quotidiana (brani dal 2 al 6) a brani cupi e incalzanti per le scene con i nemici (brano 7). L'ottavo brano contiene invece le musiche che evidenziano lo stato d'animo della protagonista, Usagi. Le musiche che sottolineano gli esiti positivi o negativi delle battaglie sono contenute nel nono brano. Il decimo brano contiene invece la musica della trasformazione delle Sailor guerriere e altri brani utilizzati nelle scene di combattimento (per la maggior parte, quindi, brani ritmati e veloci). Nella prima e undicesima traccia possiamo ascoltare **Moonlight Densetsu** (interpretata dal gruppo femminile Dali) e **Heart Moving** (interpretata dalle Sakurasaku, un altro gruppo femminile), rispettivamente sigle di apertura e chiusura, entrambe molto orecchiabili e simpatiche. In complesso un delizioso disco senza troppe pretese e proprio per questo molto godibile.

Ai Wa Dokoni Aruno? (Dov'è l'amore?, codice **COCC-1005**) contiene 10 brani per la durata di 53 minuti. Tutti i brani sono cantati e preceduti da brevi monologhi e dialoghi fra i personaggi (i cosiddetti 'drama'). Aprono e chiudono il disco le sigle di testa e di coda già presenti nel disco precedente; le altre canzoni sono per la maggior parte interpretate o dedicate ai personaggi della serie. Tutti i brani sono simpatici e orecchiabili: personalmente preferisco le canzoni più frizzanti e ritmate come **Aikotoba wa Moon Prism Power Make Up!** (La parola d'ordine è Moon Prism Power Make Up!, secondo brano) interpretata da Kotono Mitsuishi, doppiatrice di Usagi Tsukino (Sailormoon). Molto carine anche **Hottokenaiyo** (Non ti posso lasciare in questa situazione, quarto brano), cantata da Aya Hisakawa (doppiatrice di Ami Mizuno/Sailormercury) e Michie Tomizawa (doppiatrice di Rei Hino/Sailormars), e **Tsuki Ni Kawatte Oshiokiyo** (Ti punirò in nome della Luna, ottavo brano), interpretata dalle tre Sailor guerriere (Moon, Mercury e Mars) e basata su un arrangiamento del jingle di trasformazione di Sailormoon. Le canzoni 5 e 7 sono invece dedicate alla malvagia Regina Berill e alla gattina nera Luna, il nono brano è dedicato al cristallo d'argento e il sesto a Tuxedo Kamen, il bel tenebroso della storia. Nonostante i brevi drama (che sono comunque molto corti) questo CD è molto simpatico da ascoltare, anche se, forse, più adatto ai veri estimatori della serie.

In Another Dream (codice **COCC-10509**) contiene 16 brani, di cui 9 cantati e 7 drama per la durata complessiva di 51 minuti. Questo è il secondo disco

che raccoglie le canzoni dei protagonisti (o forse è meglio dire delle protagoniste), e vi si possono trovare anche le voci di Makoto Kino (Sailorjupiter) e Minako Aino (Sailorvenus), assenti nel precedente CD poiché nella serie entrano in scena solo dal venticinquesimo e trentatreesimo episodio. Particolarmente orecchiabili sono il tredicesimo e il quindicesimo brano: il primo è **Toki o Koete...** (Attraverso il tempo...) ed è interpretato da Mamoru Chiba (Tuxedo Kamen) con la voce del doppiatore Tooru Furuya, il secondo è **You're Just My Love**, un duetto fra la Principessa Serenity e il Principe Endymion (le incarnazioni di Usagi e Mamoru). Ogni brano viene preceduto da un drama recitato dal personaggio che poi interpreterà la canzone. Molto carine e romantiche le canzoni di Ami Mizuno, **Someday... Someday...** (quinto brano), e **Anata no Yume o Mitawa** (Ho guardato nei tuoi sogni, undicesimo brano), cantato da Rika Fukami doppiatrice di Minako Aino. Oltre ai drama (che per chi non conosce il giapponese possono risultare noiosi), altra nota dolente di questa compilation è la presenza delle ormai abusate sigle della serie, qui presentate nel primo e nel sedicesimo brano.

Memorial Album Of The Musical (codice COCC-10974) contiene 20 brani per una durata di circa 51 minuti. Si tratta di un disco molto particolare, in quanto propone le canzoni e le musiche del musical teatrale realizzato in puro stile di Broadway con costumi sfarzosi e luminosi effetti speciali. Questo è sicuramente il disco più interessante: quasi tutti i brani sono tanto divertenti e coinvolgenti da spingere a cantarli. I pezzi più belli e interessanti sono **Mistery Sagashi** (Alla ricerca del mistero, ascoltabile per metà nel primo brano e in versione integrale nel ventesimo), cantato dalle guerriere Sailor, e **Bara no Himitsu** (Il segreto della rosa, quarto brano), interpretato da Tuxedo Kamen e Usagi. Orecchiabilissima anche la canzone interpretata dalla cattiva Regina Berill e dai suoi sgherri intitolata **Yamikoso Utsukushii** (L'oscurità è proprio bella, tredicesimo brano). Coinvolgenti soprattutto **Sailor War!** (presente in due versioni nel dodicesimo e ventunesimo brano) e **La Soldier** (ventiduesimo brano), interpretate entrambe dalle Sailor guerriere. In definitiva i quattro CD sono molto carini, adatti a essere ascoltati per rilassarsi, come sottofondo nelle giornate piovose o quando si è tristi (mio Dio, come sono romantico). Be', credo proprio di aver superato ogni limite di spazio: mi raccomando, non mancate al prossimo appuntamento con *Karaoke*!

MOONLIGHT DENSETSU (sigla di testa)
Testo: Kanako Wada - Musica: Tatsuya [illegible] - Arrangiamento: Daisuke [illegible] - Interpretazione: [illegible]

[illegible] sunao [illegible] no [illegible]/Shi[illegible]owa sho[illegible] sun[illegible]/Imasugu [illegible]yo/[illegible]ku[illegible]yoona moo[illegible] [illegible]no d[illegible]ght/[illegible] jun[illegible] [illegible]shiyoo [illegible]kyoo/T[illegible]ki [illegible]ri ni michibi[illegible]/Nando[illegible] Seiza no [illegible] uranau koi no yuku[illegible]/Onajikuni ni [illegible] m[illegible] romansu/M[illegible] [illegible]de weeke[illegible] ka[illegible] happy end/[illegible] miraimo/A[illegible]ake/D[illegible] toki no nats[illegible] [illegible]nazashi wa[illegible]enma[illegible] [illegible]kara an[illegible]eraru/Guuz[illegible]su ni k[illegible] ikikataga sukiyo/Fushigina kiseki kurosushite/Nandomo meguriau/Seiza no matata kikazoe uranau koi no yukue/onajikuni ni umaretano mirakuru romansu/Shinjite iruno mirakuru romansu.

LA LEGGENDA DELLA LUCE LUNARE
Scusami di non essere onesta con me stessa/Solo in sogno r[illegible]dirtelo/Tutti i miei pensieri stanno per andare in tilt/Voglio vederti in questo momento/E' la luce lunare che mi fa venire voglia di piangere/E' mezzanotte, non posso nemmeno telefonarti/Questo perché sono così ingenua, non so come fare/Il mio cuore è come un caleidoscopio/Illuminati dalla luce lunare/Ci incontreremo molte volte/Contando le stelle predirò il futuro del nostro amore/Siamo nati sulla stessa Terra, è una storia d'amore miracolosa/Vorrei passare un altro weekend insieme a te/Prego il signore che la nostra storia d'amore abbia un lieto fine/Sia adesso che in passato, che in futuro/Sarò sempre perdutamente innamorata di te/Non dimenticherò i tuoi teneri sguardi/Quelli che avevi quando ci siamo conosciuti/Riuscirò a riconoscerti anche perso fra milioni di stelle/Mi piace il modo in cui riesci a trasformare un evento casuale in una buona occasione/Le nostre vite sono come due binari che si incrociano/Ci incontreremo molte volte/Contando le stelle predirò il futuro del nostro amore/Siamo nati sulla stessa Terra, è una storia d'amore miracolosa/Io credo a una storia d'amore miracolos[illegible]

MISTERY SAGASHINI (sigla musical)
Testo: Kayo Tomori - Musica e arrangiamento: Akiko Kosaka - Interpretazione: Sakurakko Club

Sailor Moon/Mookokomade kitanara esuefujanai/Sailor Moon/Tsuretetteyo mistery sagashini/Michite kakeru tsuki ni yokunita seikaku/Tsukamitaidanante/Yokubaruto itai meniauyo/Ichidodake chansuo nageruwa anatani/Uketomete shikkari sonotede sonomede/Nogashitara galaxi samayou hatemade/Imadakeyo futaride supaaku aishite/Sailor Moon/Koiwa kitto waapuyo ijigenmadeno/Sailor Moon/Tsuretetteyo mistery sagashini/De jà vu meita deai/Watashi dakeno hito hosoiitode tsuyoku/Musubarete taguri yoserareta/Ichidodake chansuo nageruwa anatani/Uketomete shikkari sonotede sonomede/Shikujireba futariwa hyakunen aenai/Konotokio ichizuni moetai ainara.

ALLA RICERCA DEL MISTERO
Sailormoon/Ormai, giunti a questo punto, non è più fantascienza/Sailormoon/Portami con te alla ricerca del mistero/Desiderare di ottenere il carattere della Luna, che sale e cal[illegible] sarai avida fino a quel punto, te la vedrai brutta/Ti conc[illegible] sola occasione/Afferrala bene con le tue mani e con i tuoi occhi/Se te la lascerai sfuggire, dovrai girovagare fino ai confini della galassia/Solo in questo momento, il nostro amore sarà come tante scintille/Sailormoon/L'amore è forse come un warp che ti porta fino a un' altra dimensione/Sailormoon/Portami con te alla ricerca del mistero/Un incontro simile a un dé jà vu/Sei solo mio e sono legata a te fortemente/Con un sottile filo che mi ha trascinato fino a te/Ti concederò una sola occasione/Afferrala bene con le tue mani e con i tuoi occhi/Se fallirai non ci potremo vedere per più di cento anni/Se vuoi bruciare per un solo attimo per questo amore

SAILOR *Senshi*

Usagi Tsukino

Svogliata, pasticciona, poco incline allo studio, tutt'altro che coraggiosa, **Usagi Tsukino** è una ragazzina di 14 anni come tante che si ritrova suo malgrado coinvolta nella lotta contro il male nei panni della combattente **Sailormoon**, leader delle guerriere Sailor. Il suo nome in giapponese significa "coniglio della luna", ed è la guerriera abbinata alla Luna. In realtà Usagi si rivelerà essere la reincarnazione di Serenity, principessa di Silver Millennium, antichissimo regno situato sulla superficie lunare.

Prima apparizione: Episodio 10
Data di nascita: 30 giugno (14 anni)
Hobby: Mangiare e dormire
Colore preferito: Rosa
Trasformazioni: Moon prism power make up! • Moon crystal power make up! (SERIE R) • Moon cosmic power make up! (SERIE S)
Trasformazione in Super Sailormoon: Crisis make up! (SERIE S)
Armi: Moon Tiara Action • Moon Healing Escalation • Moon Frisbee (solo nel fumetto), Moon Twilight Flash (solo nel fumetto) • Moon Princess Halation (SERIE R) • Moon Spyral Heart Attack (SERIE S) • Rainbow Moon Heartache (SERIE S)
Oggetti speciali: Hensoo Pen (Penna Trasformante) • Moon Stick (Bacchetta Lunare), Moon Rod (Scettro Lunare - serie R e S) • tsuushinki (trasmettitore)

Rei Hino

Svolge la mansione di sacerdotessa nel tempio shintoista del nonno. Esperta esorcista, è particolarmente abile nell'individuare il male grazie al *Kuji No In*, un'antica preghiera augurale, ed è in grado di sconfiggerlo tramite l'uso di pergamene sacre. Dotata di un carattere forte e orgoglioso e di un temperamento deciso, non disdegna talvolta qualche passatempo frivolo. Perennemente in disaccordo con Usagi, di cui non condivide i comportamenti infantili, si unisce alle Sailor Senshi assumendo il ruolo di **Sailormars.** Il suo nome significa "spirito (*Rei*) del fuoco (*Hino*)" ma il suo cognome richiama anche il pianeta Marte, in giapponese *Kasei* (pianeta del fuoco). E proprio dal fuoco di Marte derivano i suoi poteri.

Prima apparizione: Episodio 10
Data di nascita: 17 aprile (14 anni)
Hobby: Leggere e predire il futuro
Colore preferito: Rosso e Nero
Trasformazioni: Mars power make up! • Mars star power make up! (SERIE R) • Mars planet power make up! (SERIE S)
Armi: Fire Soul • Akuryootaisan (Ritirati e Disperditi, Spirito Malvagio!) • Fire Soul Bird (SERIE R) • Burning Mandala (SERIE R) • Mars Snake Fire (SERIE S)
Oggetti speciali; Henshin Pen (Penna Trasformante) • tsuushinki (trasmettitore)

Minako Aino

E' una ragazza adorabile, carina e affascinante, ma proprio per questo anche un po' vanitosa. Apparentemente debole e indifesa, conduce invece una seconda vita nei panni della supereroina **Sailor V**. Conosciute Usagi e le sue amiche si unisce al loro gruppo come **Sailorvenus**.
Il suo nome può essere letto "Amore per tutti" e proprio l'ideogramma "amore" che compone il suo cognome la lega al pianeta Venere.
I poteri di **Sailorvenus** derivano dalla forza della luce.

Prima apparizione: Episodio 33
Data di nascita: 22 ottobre (14 anni)
Hobby: Giocare
Colore preferito: Rosso e Giallo
Trasformazioni: Venus power make up! • Venus star power make up! (SERIE R) • Venus planet power make up! (SERIE S)
Armi: Crescent Beam • Rolling Heart Vibration (solo nel fumetto) • Crescent Beam Shower (SERIE R) • Venus Love Me Chain (SERIE R) • Venus Wink Chain Sword (SERIE S)
Oggetti speciali: Henshin Pen (Penna Trasformante) • tsuushinki (trasmettitore)

Makoto Kino

Ribelle e selvaggia, con un carattere decisamente mascolino, **Makoto Kino** è una ragazza forte e indipendente non priva comunque di una forte femminilità. Dopo aver aiutato **Sailormoon** si unisce al gruppo di guerriere diventando così **Sailorjupiter**. La sua forza fisica è straordinaria e la rende senza dubbio la più potente tra le Sailor Senshi. Il suo nome vuol dire "fedeltà (*Makoto*) agli alberi (*Kino*)", ma nel suo cognome si può anche riconoscere il pianeta del legno, in giapponese *Mokusei*, ovvero Giove. E così come il dio Giove **Sailorjupiter** trae i suoi poteri dal fulmine.

Prima apparizione : Episodio 25
Data di nascita: 5 dicembre (14 anni)
Hobby: Cucinare
Colore preferito: Rosa pastello
Trasformazioni: Jupiter power make up! • Jupiter star power make up! (SERIE R) • Jupiter planet power make up! (SERIE S)
Armi: Supreme Thunder • Flower Hurricane (solo nel fumetto) • Supreme Thunder Dragon (SERIE R) • Sparkling Wide Pressure (SERIE R) • Jupiter Coconut Cyclone (SERIE S)
Oggetti speciali: Henshin Pen (Penna Trasformante) • tsuushinki (trasmettitore)

Studiosa e intelligente, **Ami Mizuno** è una ragazza con la testa sulle spalle. Al contrario di Usagi si impegna sempre al massimo in ciò che fa ottenendo risultati eccellenti, in particolare negli studi. Introversa e solitaria diventa presto amica di Usagi e l'accompagna nelle battaglie nel ruolo di **Sailormercury.** Il suo nome può essere letto "Amica dell'acqua" e proprio dall'acqua attinge i propri poteri. Ma allo stesso tempo l'ideogramma "Mizu" del suo cognome, potendo essere letto anche "Sui", richiama il pianeta *Suisei* (pianeta dell'acqua), ovvero Mercurio.

Prima apparizione: Episodio 8
Data di nascita: 10 settembre (14 anni)
Hobby: Leggere e giocare a scacchi
Colore preferito: Azzurro
Trasformazioni: Mercury power make up! • Mercury star power make up! (SERIE R) • Mercury planet power make up! (SERIE S)
Armi: Shabon Spray • Choojigenkuukan Genshu (Appari Varco Dimensionale! - solo nel fumetto) • Shine Snow Illusion (solo nel fumetto) • Shabon Spray Freezing (SERIE R) • Shine Aqua Illusion (SERIE R) • Mercury Aqua Mirage (SERIE S)
Oggetti speciali: Henshin Pen (Penna Trasformante) • goggles (occhiali elettronici) • computer • tsuushinki (trasmettitore)

Haruka Tenou

E' senza dubbio il personaggio più ambiguo di tutta la serie. Sportivo, affascinante ed elegante, appassionato di automobilismo... veste i panni di **Sailoruranus** e combatte accanto alle Sailor Senshi indossando la classica divisa femminile alla marinaretta. Un comportamento certamente equivoco, soprattutto considerando il rapporto sentimentale che lo lega a **Sailorneptune**. Ma d'altra parte afferma lui stesso di essere sia uomo che donna... Il suo cognome richiama il pianeta a cui è legato, Urano, e i suoi poteri derivano dal vento.

Prima apparizione: Episodio 92 (serie S n° 4)
Data di nascita: 27 gennaio
Trasformazione: Uranus planet power make up!
Armi: World Shaking • Space Sword Blaster
Oggetti speciali: Space Sword (Spada Spaziale)

Setsuna Meiou

Sailorpluto, guerriera Sailor del trentesimo secolo, è la custode del varco che mette in comunicazione passato e futuro. In seguito giunge nel ventesimo secolo e assume l'identità di **Setsuna Meiou**, studentessa universitaria al primo anno di fisica. Nonostante il suo carattere distaccato e solitario è molto legata a Chibiusa. Il suo nome richiama il pianeta Plutone e i suoi poteri sono legati alla morte. Come **Sailoruranus** e **Sailorneptune** è una guerriera del sistema solare esterno e possiede un talismano dai poteri particolari.

Prima apparizione: Episodo 75 (serie R n° 29)
Data di nascita: 29 ottobre
Trasformazione: Pluto planet power make up!
Armi: Dead Scream, Chronos Taifun, Dark Dome Close
Oggetti speciali: Garnet Orb (Sfera di Granato)

Chibiusa

E' una ragazzina di 6 anni, decisamente rompiscatole e piagnucolona. Caduta letteralmente dal cielo dopo aver compiuto un balzo temporale piomba addosso ad Usagi, e con lei va ad abitare dopo averne ipnotizzato l'intera famiglia. In seguito acquisterà il potere di trasformarsi in **Sailorchibimoon** e si unirà alle altre Sailor Senshi. Si rivelerà essere in realtà la futura figlia di Serenity (Usagi) e Endymion (Mamoru).

Prima apparizione: Episodio 60 (serie R n° 14)
Data di nascita: 30 giugno (6 anni)
Trasformazione: Moon prism power make up!
Arma: Pink Sugar Heart Attack
Oggetti speciali: Luna P Ball (pupazzo elettronico) • Moon Rod (Scettro Lunare - serie S)

Mamoru Chiba

Combatte fin dall'inizio a fianco delle Sailor Senshi contro il regno delle tenebre nascondendo la propria identità sotto le spoglie di **Tuxedo Kamen** (Smoking Mascherato), ma contemporaneamente entra in competizione con loro per la conquista del Cristallo d'Argento. Solo così infatti potrà riacquistare la memoria e capire il significato dei sogni che lo tormentano. Si rivelerà essere in realtà la reincarnazione del principe Endymion, promesso sposo della principessa Serenity. Il suo nome in giapponese significa "Colui che protegge".

Prima apparizione: Episodio 1
Arma: Tuxedo La Smoking Bomber (SERIE R)

Michiru Kaiou

E' una ragazza sofisticata e dai modi aristocratici a tal punto da apparire talvolta un po' snob. Ama il violino ed è una suonatrice molto esperta. Compagna di scuola e vicina di casa di Haruka Tenou, gli è legata da un forte rapporto sentimentale. Si unisce a Usagi e alle sue amiche col nome di **Sailorneptune**. Nel suo cognome si riconosce il pianeta Nettuno e i suoi poteri sono legati al mare.

Prima apparizione: Episodio 92 (serie S n° 4)
Data di nascita: 6 marzo
Trasformazione: Neptune planet power make up!
Armi: Deep Submerge, Submarine Reflection
Oggetti speciali: Deep Aqua Mirror (Specchio dell'Acqua Profonda)

Hotaru Tomoe

E' una ragazza sola e introversa, vittima designata degli scherzi e della derisione dei compagni di scuola. Figlia dello dottor Tomoe, scienziato al servizio del male, è affetta da una grave malattia che la costringe all'uso di medicinali. Trovatasi per caso nel mezzo di una battaglia, viene salvata da Chibiusa di cui diventa subito buona amica. Si unirà alle Sailor Senshi nel ruolo di **Sailorsaturn**. Nel suo cognome si può riconoscere il pianeta della terra, in giapponese *Dosei*, ovvero Saturno.

Prima apparizione: Episodio 113 (serie S n° 25)
Data di nascita: 6 gennaio
Trasformazione: Saturn planet power make up!
Arma: Death Ribbon Revolution
Oggetti speciali: Silence Grave (Sepolcro del Silenzio - arma a forma di falce)

★ MONDO STAR COMICS ★

giugno

Mentre al cinema non si è ancora spenta l'eco del film con Jean-Claude Van Damme e Raul Julia, il mitico **Street Fighter II** invade anche il mondo del fumetto. I protagonisti del videogioco più popolare del mondo approderanno in tutte le edicole italiane grazie a due specialissimi **Storie di Kappa** che presenteranno una storia assolutamente inedita di Masaomi Kanzaki! Il famoso disegnatore giapponese che ha rilanciato il manga in Italia (suo è l'indimenticabile **Xenon**) ha evoluto il suo stile, e la storia che ha ideato per questa miniserie presenta - oltre ai mirabolanti combattimenti - anche tutti i retroscena che legano gli eroi del videogame. Le gesta di Ryu, Ken, Chun Li, Cammy, Blanka, Guile e degli altri combattenti trovano nel segno dell'autore una nuova e riuscitissima caratterizzazione, fedele comunque all'originale della Capcom. Dopo il successo del manga in patria, è la stessa casa editrice giapponese Tokuma Shoten a curarne l'adattamento per il mercato estero, colorando addirittura le tavole di Kanzaki. Mentre su **Kappa Magazine** assistiamo all'epilogo di **Fatal Fury** e cresce l'interesse attorno all'americana **Mortal Kombat & Bruce Lee** (un mensile Star Comics), è già in cantiere un'intera testata dedicata ai videogiochi che dovrebbe vedere la luce il prossimo autunno. Un concentrato di pura azione per una rivista che ospiterà i fumetti di **Fatal Fury**, **Samurai Shodown** e le strip umoristiche di **Street Fighter II**, ma anche una ricchissima sezione a colori zeppa di curiosità sui videogiochi e anche (finalmente) poster e gadget in abbondanza! In viaggio verso la vostra sala giochi di fiducia fermatevi in edicola e - tra una partita e l'altra - rifatevi gli occhi con i nostri fumetti! Get ready, amici... ora più che mai!

Kappa boys

© Takeuchi/Kodansha

AMERICA

game · cwg · universo-image · mi

STARMAGAZINE 57
Più appassionanti che mai continuano **M4** di John Byrne, **Grendel** di Matt Wagner e **Maxx** di Sam Kieth! In più le classifiche degli albi più venduti della Star!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 15
La collaborazione tra **Spawn** e Houdini si chiude (letteralmente) con un botto, mentre la **Freak Force** rimane sola a difendere Chicago perché **Dragon** è... scomparso!

IMAGE 20
L'epilogo della guerra tra la **Cyberforce** e la Cyberdata! Il passato di Ballistic! L'incontro tra i Wetworks e il loro misterioso benefattore! Una rapina sventata da **Pitt**! Un numero imperdibile, parola di Star Comics!

EXTREME 8
Inizia **Estremo castelo**, con **Team Youngblood**, **Brigade** e **Bloodstrike** contro il letale Quantum. In più, due importanti prime apparizioni... o quasi!

WILDC.A.T.S. 2
Entra in azione **Suor Mary**, la religiosa più tosta di New York! Gli **Stormwatch**, intanto, devono catturare Talos, il membro della Wanguard sfuggito dalle prigioni di Skywatch!

X 12
L'esordio della **Divisione 13** e le conseguenze del tragico scontro fra **Titan** e **Vortex** insieme a un'avventura in solitario di **Hero Zero**.

MORTAL KOMBAT & BRUCE LEE 6
Si concludono le due prime miniserie e per i kombattenti si avvicina lo scontro finale!

ITALIA

mistero · humor · comico · azione

LAZARUS LEDD 24
Alla ricerca di un criminale nazista, Larry è braccato dalle Aquile Grigie nelle foreste canadesi. Ritorna Insomia!

SPRAYLIZ 8
Liz scopre un locale dove decine di rifugiati sono schiavizzati dalla mafia cinese. Insieme combatteranno il capo delle **Teste di Serpente**!

SHANNA SHOKK 4
La nipotina di Shanna piuttosto delle favole preferisce ascoltare le avventure della zia: questa assomiglia a Cappuccetto Rosso...

OSSIAN 2
Dove si nasconde il Nesso Dimensionale, il misterioso portale che permise ai Fomoriani di giungere sulla Terra? Forse ad Autun Manor, residenza di Osskar?

SAILORMOON

Un nuovissimo serial animato giapponese ha finalmente invaso i teleschermi italiani, portando una boccata di ossigeno e freschezza ai nostri amati anime: il successo è stato esplosivo e immediato! La Star Comics non poteva rimanere insensibile al fascino di **Sailormoon**, e ha subito messo in cantiere una rivista (dal prezzo estremamente popolare) interamente dedicata alle guerriere vestite alla marinaretta! Nasce la divisione **Star Child**! Un progetto editoriale innovativo rivolto ai più giovani, ma che interesserà sicuramente anche gli appassionati del made in Japan: il fumetto originale di Naoko Takeuchi, tante pagine a colori in cui potrete trovare tutte le curiosità inerenti al mondo di **Sailormoon**, le anticipazioni sulle nuove serie e tanti, tantissimi regali (a cominciare dal maxi-poster del primo numero)! **Sailormoon**, **Sailorvenus**, **Sailormars**, **Sailorjupiter** e **Sailormercury** vi aspettano finalmente anche in edicola: spargete la voce in giro! Moon prism power make up!

GIAPPONE

magazine · commedia · amore · azione · b-fo · classico · fantastico · umoristico · star-child · videogame

KAPPA MAGAZINE 36
Attenzione! Questo mese vi aspettano gli ultimi episodi di **Fatal Fury** e **Zeta**! Dal prossimo mese entra in scena **Assembler 0X**, il nuovo serial di Kia Asamiya che tutti i fan di Compiler attendevano con ansia!

STARLIGHT 33
Mentre il rapporto tra Keisuke e Ami si fa più intimo, ecco entrare in scena Hiroki... In **Rough** nasce così un inedito triangolo amoroso che vi coinvolgerà sicuramente!

NEVERLAND 37
Ultimo numero! Il finale scioccante che in tantissimi attendevano da mesi! Un dramma, una gioia e una decisione importante per **Georgie**, il personaggio che ha consacrato lo shojo manga in Italia! Dal prossimo mese vi aspetta **Caro Fratello...** di Riyoko "Lady Oscar" Ikeda!

ACTION 20
Ultra violenza e mostri deformi: solo in un albergo di Singapore, Jean-Pierre Polnareff affronterà l'impossibile. Le bizzarre avventure di **JoJo**... sempre più bizzarre!

TECHNO 14
Guyver è riuscito a controllare mentalmente la Cripta, base Cronos un tempo istruzione delle forze aliene! Tra le dodici divinità, intanto, cresce il malcontento.

MITICO 13
Monkey Punch prende in esame gli strumenti per diventare disegnatori di fumetti! Direttamente dal cartone di **Lupin III** gli episodi a fumetti di **Lavoro di squadra** e **L'Eroica di Beethoven**!

YOUNG 13
Un nuovo racconto gioco **compreso nel prezzo!** In **Rayearth** Hikaru, Fu e Umi incontrano Plesea, che consegna loro tre magiche spade. Un appuntamento a tre fra Sunao, Kei e Mazaku rischia di sfociare in tragedia in **Seraphic Feather**. In **3x3 Occhi**, infine, preparatevi a un incontro inaspettato!

DRAGON BALL 5 e 6
Due nuovi appuntamenti con il quindicinale di **Dragon Ball**! Mentre Goku continua gli allenamenti sotto la guida del maestro Tartaruga, entrano in scena due nuovi protagonisti: Crilin e Lanch!

SAILORMOON 1
Primo appuntamento per i giovani lettori Star Comics (ma anche per gli appassionati di anime): la divisione Star Child è lieta di presentare **Sailormoon**! Poster, pin up a colori, fumetti e mille curiosità sulle combattenti vestite alla marinaretta!

STREET FIGHTER II 1
Invocato da videogiocatori e appassionati, ecco finalmente il manga di Masaomi "Xenon" Kanzaki! Il primo di due speciali a colori che renderanno bollente l'estate! Una storia inedita con Ken, Chun Li, Ryu e gli altri eroi di **Street Fighter II**!

La Rubrika del KAPPA

Rigatoni a tutti! Vi parlo da sotto un cumulo di cartaccia che i quattro Kappagaùrri hanno portato dalle fiere del fumetto primaverili, e scaricatomi sul tavolo direttamente da un camion. Che dire? Sono commosso, e le mie verdi guance sono solcate da lacrimoni grossi come patacche... anche perché sono allergico alla polvere, e tutte 'ste fanze cosparse di *diosolosacosa* mi stanno uccidendo.

Come a ogni rientro dalle varie lucchefumetto, trevisocomics ed expocartùn (zum zum!), mi appresto a recensire il fanziname prodotto nei mesi invernali e a fornire indirizzi di club fumettofili, associazioni cartonifere, circoli sadomaso e negozi di frutta e verdura. Da chi si parte? Facciamo da **Epic! La fanzine** (modesti! siete già quasi una rivista!) **con il punto esclamativo**, che si occupa di fumetto nostrano e straniero visto attraverso le pubblicazioni e i redattori italiani. Molto interessoso per chi abbia sempre desiderato aprire uno spiraglio (e quindi con abbondante spargimento di budella) sul mondo dell'editoria, e vederlo da dietro le quinte, le seste e - se vi impegnate - anche dietro le settime. Il tutto si presenta come una vera e propria rivista, sia per la grafica, sia per la cura redazionale, sia per la copertina, sia per i materiali impiegati, e le sue quattromila lire di prezzo di copertina sono tutte meritate. Bravi! Se volete avere maggiori informazioni telefonate allo 0883/43646, oppure scrivete al seguente misterioso indirizzo: Epic! c/o Paolo Boccardi, 57^ Strada a denominarsi 6, Trani (BA). Anche le fanze hanno i loro *extra*, e così vi devo riparlare di quei livornesi di **Realtà Virtuale**, che sul ritorno di **Dragon Ball** in Italia hanno pensato bene di sfornare un megalitico **Speciale Dragon Ball** in formato kolossal per appena tremila lirette di costo di copertina. Anche qui edizione curatissima e più simile a una pro-zine che a una fanzine, contenente tutto quello che volevate sapere sul fumettazzo di Toriyama: il manga, la serie animata, i film, i videogiochi, le colonne sonore e le curiosità più curiose. Per metterci sopra le vostre manacce unte di patate fritte scrivete a Komics LaB, via Oberdan 10, 57125 Livorno, oppure spedite un fax allo 0586/808270. Restiamo sempre in Toscana e tiriamo fuori dal cumulo di fanze in fotokopia **Flash News**, prodotta da quei bischeroni dei ragazzi del circolo Flash Gordon "che si radunano nelle sale della circoscrizione nr. 2 a S. Vito, a Lucca, ogni venerdì alle 21:00" per espletare i loro riti mangofili. Rimanendo in tema di associazioni e clubbete, se abitate dalle parti di Torino avete finito di disperarvi per la mancanza di centri raccolta nippo-fan: al **Centro d'Incontro** in via Anglesio si è insediato a colpi di alabarda spaziale il **Japan Fans Club**, che promette mostre di modellismo, fumetti e video, nonché la realizzazione della fanzinotta ufficiale: dirigetevi là in massa ogni domenica dalle 15:30 alle 18:00, oppure subissate di telefonate lo 011/2735680. Sotto a chi tocca! Tocca a **Rinjiu**, fanzine milanese che punta tutto sulle recensioni e su una curiosa rubrica dedicata alle... traduzioni dei manga non pubblicati! Impegno amatoriale lodevolissimo, ragazzi, ma state attenti: con tutti gli squali che ci sono in giro, il vostro lavoro potrebbe finire in piratesche mani ed essere sfruttato illegalmente! Ocio! Comunque, dato che dichiarate di tirare avanti 'agonizzando', spero di farvi cosa gradita pubblicando il vostro indirizzo, che è il seguente: Rinjiu c/o Alessandro Mastelli, via R. Sanzio 16, 20149 Milano. Qualcosa di nuovo! Ho trovato una fanzine infilata in un dischetto magnetico da computer! Ho fatto un po' fatica a tirarla fuori, magnetizzata com'era, ma alla fine mi sono trovato di fronte ad **A.L.D.O. News**, interessante perché parla del fenomeno nippo visto dall'esterno e con cognizione di causa, e divertente perché si pone una serie di inquietanti interrogativi sulle serie più famose: come fa Daigo a muovere le articolazioni dentro quella matrioska di Gordian? Il Tek Setter è il cane di Tekkaman? Dove sono immagazzinate le centomila magliette rosse e gli altrettanti giubbotti blu che Ken strappa e reindossa in ogni episodio? Come fanno i piloti dei robot di Nagai a governare i loro macro-trabiccoli con una normalissima cloche da aereo? Per saperlo, scrivete a Daniele De Luca, via della Liberazione 13, oppure ad Antonio Zulli, Corso Marrucino 153, entrambi residenti a Chieti. Potrete contribuire alla fanza informatica, oppure leggerla soltanto (sempre che abbiate un PC a portata di mano). Come volete voi. Diamo ora un'occhiata ai tanti che in questi mesi hanno provato 'a farsi il manga in casa'. Devo ritirare fuori il gruppo di Realtà Virtuale, che ha acceso il motore di **Gaijin**, la quale pubblica i lavori di boys & girls italici dal tratto particolarmente mangoso; nel primo numero esordisce Laura Atzei (qualificatasi anche in Giappone grazie al concorso di **Kappa**), mentre sul prossimo toccherà a Davide Rutigliano, che aspetto di vedere all'opera, per esempio alla Scala di Milano. Se volete informazioni, scrivete allo stesso indirizzo riferito allo Speciale Dragon Ball. Fra gli esordienti abbiamo anche **Mantis**, che nel numero zero affida le pagine di fumetto interamente a quel Michele Agosteo che solo per problemi tecnici non è riuscito a qualificarsi al solito concorso di **Kappa**: se posso dare un consiglio, lo inviterei a decidere quale è il suo stile di disegno una volta per tutte, in modo da raffinarlo sempre di più ed

Nella pagina precedente un'illustrazione di **Dragon Ball** *e alcune fanzine. Qui a fianco Madoka Ayukawa, protagonista del serial* **Orange Road**, *mentre in basso potete ammirare un fotogramma dalla serie di* **Jenny le tennista**.

evitare di perdere tempo nel crearne altri. Lo stile de *L'arciere* è quello più godurioso, almeno secondo me. Per vedere di persona i suoi lavori pubblicati scrivete ad Anwar Maggi Editore, via Anfossi 28, 20135 Milano. Torno a parlare anche di **Lodoss Magazine**, che se solo volesse potrebbe imporsi come una delle rivistine più attive per la proposta di nuovi autori, se non fosse che i curatori della stessa non hanno ancora deciso che direzione prendere. Libreria? Edicola? Fanzine? Rivista? Fumetto? Informazione? Boh! Gli esordienti italiani che riempiono le pagine di fumetti in stile mangoide sono anche bravini... e allora perché mettere in copertina *DNA2*?! Gaurroni! Così non riuscirete mai a promuovere il vostro lavoro: non dovete avere paura di esporvi! Dal prossimo numero voglio vedere le vostre copertine (dato che siete in grado di produrre buone illustrazioni... e non dite di no!) e non quelle di Katsura, che oltretutto - se non avete il permesso di riprodurle e poi vi presentate in edicola - vi possono far cadere involontariamente nella pirateria! Su, hop, coraggio! All'inizio di ogni storia mettete *sempre* il nome dell'autore, altrimenti resterete sempre nell'ombra! Non ispiratevi troppo a stili già esistenti (si nota un po' troppo l'influenza di *Lodoss War* e degli stili di Kazushi Hagiwara e di Hiroyuki Utatane!) e siate più visivamente corretti, come Michele Alachouzos, che mi sembra il più professionale del gruppo (e che aveva partecipato al concorso di **Kappa** con un lavoro non inchiostrato e pertanto - a malincuore - non selezionato). Ultima cosa... Ma perché li chiamate 'manga italiani'? Oltre a creare confusione nei vostri lettori non rendete nemmeno giustizia a voi stessi, relegandovi da soli in una specie di ghetto fanzinaro. Se vi dico certe cose non è perché voglia fare la parte dello zio, ma perché credo veramente che dandovi da fare possiate realizzare qualcosa che assomigli di più a una rivista che a una fanzine... Al lavoro, dunque, e tenetemi al corrente sugli sviluppi.

E ora veniamo alle notizie più interessanti di questo mese.

Pirati a stelle e... strisce - Si è conclusa il 28 marzo di quest'anno, dopo ben cinquant'anni, la lunga disputa che aveva avuto come protagonista un vecchio personaggio dei manga, il piccolo **Fuku chan**: si tratta di un monello 'a strisce' (nel senso di fumetti a quattro vignette in stile Charlie Brown, non residente in una prigione di stato) le cui buffe avventure rallegravano i giapponesi dalle pagine dei quotidiani in tempo di guerra. Come si è generata una disputa per una cosa del genere? Per un caso di pirateria editoriale operato nientemeno che dall'esercito americano durante la Seconda Guerra Mondiale! **Fuku chan** era piaciuto ai generalissimi statunitensi, tanto che decisero di usare proprio questo personaggio per una serie di manifesti e volantini ricchi di messaggi che invitavano i giapponesi ad arrendersi e disarmarsi. Disarmarsi? Col cavolo! La cosa non piacque per niente ai nostri amici mandorloculati, che decisero, per ripicca, di chiedere al governo americano il pagamento di 180 yen per i diritti d'autore sul disegno utilizzato. Ovviamente la richiesta non fu nemmeno presa in considerazione. Finita la guerra e passati gli anni, gli amici di Ryuichi Yokoyama (l'autore di **Fuku chan**) si sono interessati nuovamente al caso, e hanno inviato quintali di lettere di protesta nientemeno che al presidente degli Stati Uniti continuando a richiedere per puro principio di giustizia il pagamento della tavola, allo stesso prezzo di cinquant'anni prima: 180 yen, ovvero, secondo il cambio odierno, la bellezza di... 3.300 lire! Una pasta e un cappuccino, in pratica. E finalmente, ora che 'li ammericani' sono il popolo che più cura la propria immagine pubblica all'estero, hanno deciso di non perdere la faccia: prontamente hanno organizzato una bella messinscena all'Albergo Imperiale giapponese, invitando la créme dell'alta società e (ci mancherebbe altro!) l'autore della striscia. E così, all'età di ottantacinque anni suonati, il vecchio Ryuichi Yokoyama ha ricevuto pubblicamente e su un palco d'onore le sue tremila lire (una moneta sull'altra!), pagamento per il quale è stata realizzata una plateale ricevuta quadrata di mezzo metro per lato. L'ambasciatore statunitense, effettuando il pagamento, ha anche avuto il coraggio di fare la battutina «Ci scusi per il ritardo...». Roba da matti! Quindi, piratoni italiani, state in guardia: prima o poi potrebbe succedere la stessa cosa anche a voi, e con i costi attuali relativi ai copyright, preparatevi a dover vendere anche le mutande per saldare i vostri debiti!

Orange Road Again - Da fonti assolutamente corridoistiche, e perciò pressoché inattendibili finché un annuncio ufficiale non sarà fatto dalla casa di produzione originale, sembra che la serie più amata di Izumi Matsumoto avrà un seguito: **Orange Road** dovrebbe godere quindi di un filmazzo e di una nuova serie! Ma non esultate, e prendete il tutto con le pinze... Sarà vero? Mah!

Santoni - Non si sono ancora spenti gli echi e le conseguenze della follia del pazzoide che ha riempito di gas nervino le metropolitane di Tokyo (al quale auguriamo di passare il resto delle sue centocinquantasei future esistenze legato dietro un branco di elefanti aerofagi) che altri decidono di fare i santoni. Vi ricordate quel capolavoro che in Italia abbiamo visto con il titolo **Jenny la tennista**, ovvero **Ace o Nerae**? Molto bene: la sua autrice, Sumika Yamamoto, ha dichiarato di aver ricevuto l'illuminazione divina, e pertanto ha mollato il mondo del fumetto, si è comprata una montagna (d'accordo, lo yen è forte, ma questo mi sembra veramente eccessivo!), ci ha fatto costruire sopra un tempio (alla faccia della miseria!) ed è diventata il capo di una setta religiosa! Attualmente la signora Yamamoto veste i panni bianchi e rossi di una *miko* (ovvero di uno sciamano: gli stessi che indossa Sakura di Lamù quando pratica i suoi esorcismi su Ataru!) e attende che il dio parli attraverso la sua bocca. Quel che è peggio è che i suoi adepti sono tutti giovanissimi, e sono veramente tanti! Vanno lì a pregare e ad attendere una 'risposta' il cui arrivo non è sempre immediato: esiste il caso celebre di una ragazza che è lì da due anni ad aspettare che il dio si decida a parlare anche con lei! In effetti, però, qualcosa di strano c'è... la Yamamoto sta vivendo nel suo eremo senza mangiare nulla, e bevendo solo té: non se ne conosce bene il motivo, ma il dio le ha permesso di bere solo una marca specifica di questa bevanda (e qui si potrebbe aprire un bel dibattito per discutere il

A freno i bollori: ***Assembler 0X*** *(qui a fianco) arriverà su* ***Kappa*** *a partire da luglio! In basso gli eroi della TV* ***Dragon Quest*** *e* ***Rayheart****. Il primo è in mano alla Fininvest, mentre il secondo aspetta di essere acquistato (il manga, intanto, appare mensilmente sulle pagine di* ***Young****). © Asamiya/Kodansha © Sanjo/Inada/Hori © Clamp/Kodansha*

tema "Tangentopoli anche fra i santi?"). Il pover'uomo che ha l'ingrato compito di essere il caporedattore della Yamamoto si reca spesso sul monte, e più volte le ha fatto esplicita richiesta di tornare fra gli esseri umani e finire di disegnare **Nanatsu no Eldorado** - il suo ultimo manga attualmente incompleto - ma la risposta, fino a qualche tempo fa, è stata sempre la stessa: «Riprenderò a disegnare quando il mio dio lo vorrà»! Evidentemente, dopo tanto tempo, il dio si è convinto e ha spedito la sua sacerdotessa a completare il lavoro... Anche se, con un po' di malizia, si potrebbe pensare che la Yamamoto avesse finito i soldi per comprare il suo delizioso té divino!

Il solito Asamiya - Che Kia Asamiya fosse mezzo matto ce ne eravamo già accorti leggendo **Compiler**. Ma, a un paio di mesi dal suo ritorno sulle pagine di questa rivista, il nostro autore dalla doppia identità ha già iniziato a fare impazzire i Kappa boys. Durante la strutturazione del prossimo semestre di **Kappa Magazine**, i quattro Kappagaùrri hanno dovuto superare lo scoglio della fantasiosa numerazione dei capitoli di **Assembler 0X**, che funziona più o meno così: Capitolo 1 (parte uno, due e tre), Capitolo 2 (parte uno e due), Capitolo 3, Capitolo 5, Capitolo... Come? Dov'è finito il quarto capitolo? E' la stessa domanda che si sono posti i quattro moschettieri del manga in Italia, e per questo si sono affrettati a telefonare in Giappone per avere chiarimenti. La Kodansha li ha rassicurati subito che non si trattava di un errore: semplicemente il signor Asamiya ha deciso di inserire il Capitolo 4... nel terzo volume della serie, ovvero dopo il dodicesimo capitolo! E poi dicono che i fumetti non fanno male... Hah!

Il Kappa

IL TELEVISORE

Su Raiuno *Solletico* va fortissimo e trova ad affrontarlo, su Canale 5, un **Bim Bum Bam** indebolito dai nuovi conduttori: sembra che la capostruttura della Fininvest non si curi particolarmente dei colpi che la sua trasmissione ammiraglia sta perdendo. Torna in campo con un'ottima audience *Mila e Shiro*, mentre si attendono con impazienza i risultati di **Sailormoon** (se la replica andrà bene è previsto per il prossimo autunno l'avvento di **Sailormoon R**). Gli assi che Alessandra Valeri Manera ha nella manica sono molti e il numero è destinato a salire dopo la Fiera di Cannes (i giapponesi saranno in prima linea per vendere la serie animata di **Rayearth**... by Clamp): tra questi spicca l'attesissimo **Dragon Quest**, quasi pronto per la messa in onda. Prendono il via le serie americane *Mighty Max* e *Double Dragon*, mentre tornano a metà pomeriggio **Holly e Benji**, i due fuoriclasse nati dal manga di Yoichi Takahashi. La serie, che aveva conquistato una notevole notorietà nei primi anni Ottanta, sembra essere riuscita a entrare nel cuore della nuova generazione. E **Dragon Ball**? State pronti perché, salvo cambiamenti dell'ultima ora, dovrebbe essere trasmesso a partire da settembre... su Italia 7! L'eroe di Toriyama godrà di un lancio alla grande e, oltre ai gadget e al nostro quindicinale, è in lavorazione l'albun di figurine per i tipi della Merlin. Passiamo ora alle serie dal vero: **Superhuman Samurai** non è riuscito a sconfiggere i *Power Rangers*. I cinque eroi della Saban hanno raggiunto uno share del 28%, mentre Sam e company si sono fermati all'11%: questo non significa comunque che le cose stiano andando benone per i *Rangers* ! Lo sconvolgimento avvenuto nel cast (tre attori sono stati sostituiti) ha inevitabilmente alterato le preferenze degli spettatori. Inizialmente i personaggi più amati erano Jason (Red Ranger), Kimberly (Pink Ranger) e Zach (Black Ranger), ma ora la situazione è completamente cambiata: Jason è finito in penultima posizione, seguito da Zach. Il ribaltone ha portato addirittura all'uscita di produzione dei giocattoli dedicati al Black Ranger: a Carnevale, per esempio, sono stati realizzati i caschi di tutti i Rangers tranne quello di Adam. Sempre in tema di classifiche, diamo un'occhiata a **Superhuman Samurai**. Nelle preferenze dei bambini al primo posto c'è Sam, eroe buono capace di trasformarsi nell'eroe digitale Servo. Il secondo e terzo posto, invece, se lo accaparrano... i cattivi! Kilokan, il programma che dà vita a terribili virus, e Malcom Frink (ai maschi piace per il suo coraggio, mentre le ragazzine si sono innamorate di lui). Segue al quarto posto Syd (un po'troppo secchiona) e in quinta posizione troviamo Amp, ormai uscito di scena.

Nicola Roffo